最新掌机资讯，最绝掌机攻略，最炫掌机周边！

VOL.19

掌机迷

POCKET GAMER

十月大奖

GBASP继续狂送！

120名！

2005年杂志
全年邮购预订 大优惠!!

A.订阅2005年全年《电子游戏软件》235.20元（9.80元×24期）

B.订阅2005年全年《掌机迷》235.20元（9.80元×24期）

C.订阅2005年全年《动感新势力》+《电玩新势力》235.20元（9.80元+9.80元×12期）

凡邮购A、B、C任意一品种，可任选下列三种赠品之一







凡邮购A、B、C中任意两种组合，即可获赠价值150元的24K纯金电镀《电软》十周年纪念币一套（10枚）背面为生化危机、马里奥、最终幻想等游戏的代表形象，豪华礼品包装盒包装。例如：订阅A（《电软》）+C（《动新》+《电新》），即赠纪念币一套。

●赠品3
FF枪刃+合金雕像

价值70元

预订须知

一．凡邮购A、B、C任一种者，均自动成为次世代传媒联盟VIP会员，邮购其他次世代游戏动漫周边及出版物，享受9折优惠（特价商品除外）。

二．凡2004年VIP会员续订2005年全年邮购的读者及本次预订A、B、C中两种或两种以上的读者，将成为次世代传媒联盟白金会员。邮购次世代游戏动漫周边及出版物，可享受8.8折优惠（特价商品除外）。

三．原2004年VIP会员至2004年12月31日自动失效。

四．2005年VIP会员（含白金会员）自2005年1月1日起生效。

五．邮购全年杂志免收邮寄费。

六．以上出版品价格如有上调，会员不需承担任何上涨费用。价格如有下调，次世代负责退款或赠送等值产品或留做备用金，供读者选择。

七．以上条款的解释权在次世代传媒联盟。

接受汇款日期：即日起至2004年10月30日

邮购汇款地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177

做真正的掌机迷！22台GBASP热情送上！

十月重奖120名

继九月奉上101份幸运大奖后，本月《掌机迷》继续热情回馈广大读者对本刊的厚爱，再加更多好礼，共送出120份超值奖品，其中GBASP的数量翻增一倍，我们将会在十月上下两期中共送出22台。只要您购买《掌机迷》就有绝大机会得到最流行的酷眩掌机！



参加办法：1、将《掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部，即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内（例：10月（上）的抽奖活动截止时间为10月15日），回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

诚意内容+诚意价格+诚意好礼

九月101名中奖名单将在10月（下）公布，敬请留意！

目录 POCKET GAMER VOL.19

CONTENTS

掌机迷

封面绘图 朱卫强

光盘图案 口袋妖怪

健康游戏忠告

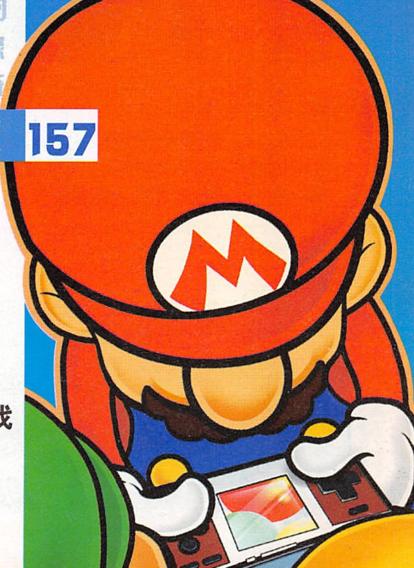
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

制作

■ 北京次世代科技发展有限公司 制作
■ 邮购地址：北京安外邮局75号信箱发行部
■ 邮编：100011
■ 发行部电话：
(010）64472177
■ 编辑部电话：
(010）64472729
■ 电子邮件:pg@vgame.cn

合作

GBA BASE 4757.com
任天堂世界 newwise.com
口袋妖怪网 pmgba.com
掌机地带 chinagba.com
掌机之王 GBGBA.com



Nintendo DS 降临前夜

NDS发售前夕最新开发情报火热特辑

文、编/娜卡

任天堂DS发售在即，各厂商也陆续透露出开发计划中的游戏相关情报，本期我们的DS特辑除了向大家介绍最新发表的来自SEGA的《愿为你而死》、《噗哟噗哟火热》和S·E的《怪蛋英雄》，还有上期我们已经介绍过的《实习医生　天堂独太》的后续报道，此外，还有来自于元气和猿乐厅关于DS的相关情报，最后，我们将与大家一起分享之前从未公开过的关于DS的Demo技术图像。

愿为你而死

厂商：SEGA	类型未定
发售日未定	价格未定

灼热而令人伤感，一位少年身上发生的爱的奇迹。



充分利用NDS的双画面的机能来表现他和她的一些细微的内心活动，这是到目前为止的SEGA，不，应该是到现在为止所有游戏都未曾使用过的非主流颜色的彩绘风格画面和印象深刻的音效来表现这两个人的爱情故事。

具有强烈冲击力的画面放出！引发话题的游戏登场！

SEGA开发的首款NDS游戏发布。有着极具冲击力画面的本作究竟会是怎样的一个游戏呢？







接受采访的有两位

右：隶属于SONIC小组的制作总指挥 吉永匠
曾参加过“太空频道5”的制作

左：隶属于SONIC小组的游戏策划 须永江身子
本作的策划人

让我们来期待爱的奇迹的发生吧！

游戏画面中有女性的剪影形象、背景中还有蝎子……看到这些，大家一定在想：“这到底是怎样的一款游戏啊？”。正如大家所想象的那样，这将是一款以前从未有过的全新形态的游戏。DS真的是能够带来许多超乎我们想象与经验的新奇感受！下面让我们来听听，这款游戏的开发者是怎么说的吧，同时还有关于这部新作的概述。

主人公是一位普通的男子，有一天遇到了一位极具魅力的女子。主人公拼尽全力，为的就是让她能够回过头来。然而在这过程并不是一帆风顺的，其间还会遇到各种困难……（汗）看来，这并不是一款普通意义上的恋爱游戏，那么在我们期待这款特别的游戏发售的同时也还是先看看关于本游戏开发者们的采访情报吧。

只看画面是无法理解的！？究竟是怎样的一个游戏呢？

这个名为"愿为你而死"的新作真是充满了太多的未知因素哟，我们就游戏的整体内容、人物及画面、触摸屏的使用等几个方面的问题对负责该游戏的开发人员们进行了采访，这应当有助于玩家们对这部作品的进一步了解！！



1 主角与爱人一同散步。从他们身边飞速驶过一辆印有"蝎子"标志的汽车。

2 突然间汽车撞上了路边的电线杆，出乎意料的事故真是棘手啊！

3 从卡车后面散落出来的竟然全是蝎子！

4 大量的蝎子朝着主人公和他爱人的方向掉落下来！

游戏整体——故事情节通过四格画面的形式来诠释

——"愿为你而死"这个名称真的是很具有冲击力！但这其中又包含有怎样的含义呢？

吉永匠（以下称吉永）：其实并不是真的要为游戏中的女性角色去死，只是通过这样的方式表达出对于那女子的强烈感情。玩家要利用触摸屏在游戏中多做努力！

——虽然看到了游戏画面，但还是无法理解这到底是怎样的一个作品。

吉永：关于具体的游戏类型现在还需要保密。在游戏中，玩家可以通过触摸屏来实现许多功能，"触摸"是游戏中的一个关键词语，这也将是专门针对DS的最特别的应用。

——游戏中将全面涉及到触摸屏么？

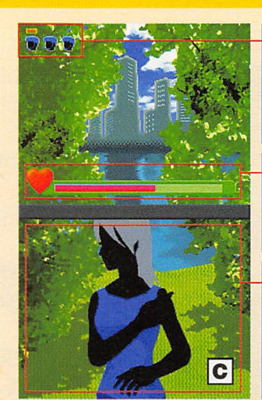
吉永：这是肯定的啦。就像画面B中展示的那样，以四格画面的形式来表现故事情节。

——游戏中没有文字或配合声音的字幕么？

吉永：基本上没有。游戏中的女性角色是被设定为一个可以说话的人物，将直接通过语音来表现，大家别忘了DS最特别的语音功能哟，另外游戏中的人物会以图标的形式出现。

——游戏画面就像图B所示的那样被上下分为4部分么？

吉永：并不全是这样。除了这样分为4部分的画面不同，依照情况的不同，还会出现其他的情况。在画面表现和音效制作方面真的是下了一番功夫。



谜之要素1
图的左上方有主角头像的小标志，是不是它全部消失后就会导致GAME OVER呢？

谜之要素2
图中还有一个心形长条标记，攒满后就可以过关么？

触摸屏
C画面的下半部分就是可触摸的部分。如果擅自去摸一些特殊部位的话，画面中的女性说不定会生气（寒……）。

Eye Catch

——画面A那样的画面是怎么回事呢？

吉永：这是所谓的"EYE CATCH"，是穿插在游戏中的休闲画面。

游戏系统：充分利用DS的触摸屏

——游戏中将会怎样使用触摸屏呢？

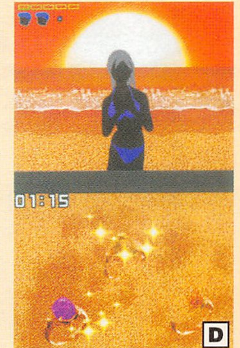
吉永：可以说游戏中全部是要依靠触摸屏来进行操作，十字键基本上用不到，想必任天堂自己的人也会感到惊讶吧，而这也正是游戏的卖点之所在。具体说到游戏，"触摸"的概念是相当广泛的，拥有各种各样的可能性，而这些可能性都将在游戏中得到实现。

——具体的操作呢？

吉永：比如在画面C中，需要对对方的情绪进行解读，做出适当的抚摸的动作。画面D是继B之后，帮助女子拿去她身上的蝎子。画面D是找寻埋在沙子里的戒指。像这样抚摸、排打、挖掘的动作都是通过触摸屏来实现的。

——原来是这样啊。除了四格画面外，还有如此突出触摸屏功能的大幅画面及场景出现。顺便问一下，游戏的情节是否存在有分支呢？

吉永：虽然谈不上分支，但是游戏中有好感度的设定。随游戏的进行，它会发生变化。相信玩家一定可以充分享受到使用触摸屏来进行恋爱游戏的乐趣。



图B：继B图所示情节之后，主角要帮助除去女子背后的蝎子。

图D：画面左上方显示有时间，看来寻找戒指也是有时间限制的。相信会有不少这样的MINI GAME吧。

游戏策划——极具个性的人物

——游戏画面真是很有特色啊。有种类似于剪影的感觉。

吉永： 采用这样的手法会留给玩家很大的想象空间。

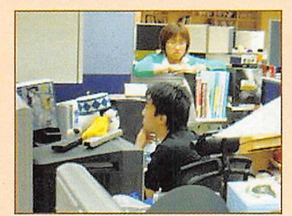
——关于游戏中女性角色……

吉永： 是以大约18岁左右的白人女性为蓝本制作的。

——游戏的主要消费对象定位于男性玩家吧？

须永江身子（以下简称须永）： 为了能让女玩家也能够接受本作，在制作小组中吸收了很多女性制作人。

←人物完全以图片形式出现，希望能让玩家感受到不一样的乐趣。



——在游戏制作过程中，也听取了不少来自女性的意见吧？

须永： 在“触摸”这个方面确实这样做了。男性或许很容易接受这样的做法，我们尽量会以更加自然的方式去表现，以使女性玩家同样能够接受。

——游戏中的男主人公似乎带着头盔？

吉永： 确实是头盔哦。其实在这个头盔中还有隐藏的秘密哦！



玩家可以亲手改变游戏中角色的图像表现！

这是游戏的标题画面，在最下面的选项中可以对人物的发型、服装、鞋子等进行调整。难道游戏中还有搜集的要素？

↓登场人物可以做出流畅的动作。





↑在游戏的开场动画中，玩家将看到以前掌机游戏所无法达到的精美画面。玩家将可以看到人物头发、裙子等一些细节表现。



总评：总之会让大家真实体会“触摸”的乐趣

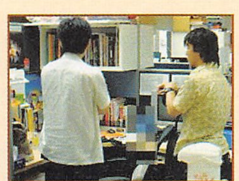
——通过本作可以清楚地感受DS的魅力吧！

吉永： 是啊。本作正式基于DS机能所开发的，许多功能只有在DS上才能够实现。

——您认为对于玩家来说最大的乐趣在哪里呢？

吉永： 应该是“触摸”的乐趣，这也是人类原始的乐趣之所在吧。现在可以利用DS的硬件机能在游戏中实现这一乐趣。请大家一定要通过触摸屏去充分享受啊！







↑所谓“触摸”的乐趣！



噗哟噗哟狂热

责编／娜卡

厂商：SEGA | 类型：PUZ | 发售日：2004年内 | 价格未定

在NDS上也开始狂热吧！





大家熟悉的曾全机种制霸的日本原创方块《噗哟噗哟狂热》系列如今也将闪电登陆NDS啦，如今当然也可继续携带至任何场所，尽情地享受游戏的乐趣，随着DS强大的通信机能和新搭载的触摸屏操作，一款只有DS才拥有的全新噗哟噗哟狂热将为大家带来更多意想不到的快乐！

用狂热的方式进行大连锁

在剧情模式中使用传统的噗哟噗哟狂热的方式来推进游戏，利用连锁抵销方块来作为击垮对手的手段。要是能把“噗哟”放在恰当的地方使之起爆的话，将能起动所谓的大连锁，只要做得好，10连锁发动也不会是梦！即便是初上手者也能品味到游戏中连锁的爽快感！





手写笔的简单操作

利用触摸屏的操作的特别功能，通过手指的活动或控制手写笔作为指令，系统也将以此来判断决定采用所谓的“绘画指令”，以实际的触摸屏来控制方块的动作。而在噗哟噗哟中如要将方块向右移动则需让手指从左至右在触摸屏上滑过，反之亦然，还能直观性地操纵一般移动与翻转动作，另外一些高难度的回转也需要结合自己的想象力在触摸屏上挥动你的手指来实现。

上下2画面的伸展，登场人物们将能更加地活跃

在本次的“噗哟噗哟狂热”将会有更多充满个性的角色们登场。剧情模式中玩家将选择女英雄“阿米特”或“拉菲娜”作为主角，每回比试获胜则继续开展后续的剧情，当然，一切都是通过噗哟方块对战的形式来决定胜负，对手角色的不一样也决定着其挑战强度的不同，面对各种各样的胜利条件，玩家们可要做好面对各所不同的难度准备哟。对战的时候，角色们将会在下画面出现，而上画面则是火热堆积的热闹场面。


記念日登録証
株式会社セガ 殿
名称 ぷよの日
日付 2月4日
上記の記念日を正式登録する
2004年1月1日
日本記念日協会

由Sonic小组负责的本作如今也正在狂热开发之中，这次游戏中充分将双屏、触控、无线通信等NDS的几大独特功能云集于一身，给人以更高的期待度，发售日公布的是2004年内，不知道是否能有那么快呢，不如放在今年开始正式确定的“噗哟”日……2005年的2月4日那天吧，笑。

S・E为新掌机任天堂DS推出的新作，题目是半熟……啊不对，是怪蛋英雄！

エッグモンスター HERO ヒーロー

责编/阿蛮

半熟系列完全的RPG新作，一改系列的SLG类型，尽管还是半熟系列，但这次却是怪蛋英雄们登场哟，玩家们将享受到由DS所搭载新机能充分应用后的无比快感，让我们满载着以往的半熟热情开始新的冒险吧！！！

人物角色

若

继承父业的他可是现王国的傻冒国王，被大臣拉出去修行冒险，其似乎有可以用传说的鸡蛋从蛋里召唤出怪兽来的能力……

塞巴斯切

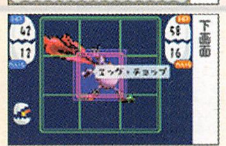
任阿鲁曼塞巴斯切

阿鲁曼国的首脑大臣，是当年前国王完成统一时征服天下的开国元勋，被主人公的不争气的冒傻行为所激怒，于是拉着他出来开始修行。

卡托利·伊内

不明白怎么会突然出现在这个世界上的像怪兽一样的丑八怪……，也加入了主角一行的冒险队伍之中，不过据说她还是个英雄人物哟。





将于DS发售的本作其系统设置完全利用了机能上的新特性。比如上下双画面的系统，并且在下画面中进行的战斗也还运用到了触摸屏这项机能，利用触摸来击败敌人！故事是阿鲁曼王国的年轻国王因过于无聊和荒唐而被大臣塞巴斯切拉出去一同修行，等待在他们旅途前面的，是绝对不可思议的怪兽，以及非常离奇古怪的故事，他们的这次修行能终得正果吗?!我们一起期待吧，笑。

充分利用DS的触摸屏机能而设计的全新系统

本作的战斗系统采取的是"撞击战斗"和"触摸战斗"两种，操作方式非常简单，只需轻松地在屏幕上滑动手指即可。

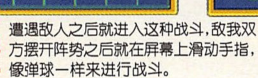












撞击战斗 遭遇敌人之后就进入这种战斗，敌我双方摆开阵势之后就在屏幕上滑动手指，像弹球一样来进行战斗。

触摸战斗 在陷入危机后就要召唤怪蛋英雄了，通过触摸他们身体的不同部位，攻击方式也会随之发生变化。

陷入危机的话就召唤怪蛋怪兽吧！

战斗中一旦陷入不利局面就要用王国代代相传的神秘蛋来召唤怪蛋英雄了，它们既有帅的也有怪的，既有强的还有弱的，种类非常丰富。







制作人：时田贵司

史克威尔·艾尼克斯第7开发事业部部长

1966年1月24日出生于神奈川县，1990年加入史克威尔，曾以主担当的身份参与了《最终幻想4》的制作，随着后来史克威尔的合并而于新公司的第7开发事业部就任，首部作品为《半熟英雄 vs 3D》，现负责DS《怪蛋英雄》和PS2的《半熟英雄4》的开发工作。

老土豆



↑看起来好像是哪国的神仙，其实只是颗土豆，特技是用头撞击敌人。

NARUTO

←这不像上面两位是食物，好像是个生物(贼汗，火影呼?)，用一些莫名其妙的攻击方式来激怒敌人。

豆

→看上去非常可爱，战斗方面就有点弱了，今后的梦想是成为奶油汤炖肉的原料……



鸡蛋超人

←正义的使者，拥有过人的战斗能力。他和咸蛋超人也有关系么？

红龙

→喷出无尽的火焰来攻击敌人，光看样子就很强啊。

小地球

↓太阳系的第3行星，它那愤怒的力量在所有怪兽中都是数一数二的。

死神



←考试地狱的死神，被攻击的话好像就会忘记数学公式……寒啊！

实习医生 天堂独太

责编/阿蛮

制作组关键人物采访



金子裕幸(左)

●Spike会社 R&D部游戏组制作人，代表作是《RS》系列。

菅原隆行(右)

●Spike会社 R&D部游戏组策划，此番是他的处女作。



SPIKE优先公司

前身为媒体出版商，接连发售了不少优秀的原创系列，显示了该公司在进行创作方面的实力及野心。近期引起话题的作品诸如“MICHIGAN”，以及与CAPCOM、DREAMFACTORY合作制作的“クリムゾンティアーズ”。

——在DS目前所公布的游戏中好像就这款格外引人注目哦！

■金子裕幸（以下简称金子）：谢谢（笑），实际上最初的点子是叫"任天独太"……不过到最后还是没有用那个名字。

——本作很有个性，开发的动机是？

■金子：其实最早的策划是在聊天中，话题是在DS上制作一个与目前作品不同的游戏，当然那时只是说过就算了。不过后来发现了公司以前就曾有一个想制作医院AVG的企划，再联想到DS的触摸机能，于是就有了今天的作品。

——本作是不是受到了最近很多医院题材电视剧的影响呢？

■金子：哈，也许多少会有些。但更多的是早几年PC上有一个叫"LIFE AND DEATH"的作品，是关于在医院里工作的手术SLG，我们就想以接近那个游戏的立意，以不同的形式来制作一款新游戏。

——"LIFE AND DEATH"主要偏重的就是手术的过程，而且真实性非常的高……

■金子：是啊，所以在DS上虽然运用了触摸等高科技含量的表现手法，但有些地方还是感觉可能做不到。所以在手术以外我们也用到比如触诊等手法来尽量充实我们的作品。

——目前开发组的人数？

■金子：7人左右吧，作品大致要在5月的E3左右完成，还有半年左右的时间。另外在E3上我们要提供试玩，还要制作出试玩版本，说起来任务还是蛮重的。

——在DS上的游戏开发是不是和以前的游戏制作有些不同呢？

■菅原隆行（以下简称菅原）：是啊，画面有2个，所以视点的变动也一定要计算得比较精确，我感觉这里就比较困难。

金子：虽然我们也是第一次制作双屏幕的游戏，但想来玩家们也是第一次玩，所以两方面都可能会有不适应的情况发生。但我相信等到相互适应之后，我们都会充分享受到双屏所带来的乐趣的。（笑）

——那这样的话那时候我也一定要试试了。

■菅原：是啊，但看上面的画面，再看下面的画面，再看上面的画面……这太累了，为避免这种情形，我们将把游戏的主要内容集中到一个画面上，而另一个则用于显示情报等辅助作用。

■金子：以前的AVG的道具画面都要切换出去，而本作里则不用，可以专心地享受游戏。

——有没有目前在开发过程中就能体验到的乐趣？

■菅原：单是触摸就很有意思，用触摸来代替按键，这种感觉非常新鲜。

■金子：是啊，虽然游戏还没有完成，但在实际测试中触摸的乐趣就完全可以体验得到。真的是从未有过的体验，各位玩家到时候一定要试试哟！

——SPIKE也有参与家庭餐厅的电子点餐屏（PLUS-e）的制作，在这里积累的经验会在游戏制作中体现出来吗？

■金子：嗯，的确触摸屏的动作和家庭餐厅的PLUS-e有很多相似之处，但实际上二者在构造上有很多不同，可借鉴的东西并不是非常多。

——在手术的画面里血和内脏的表现程度会是？

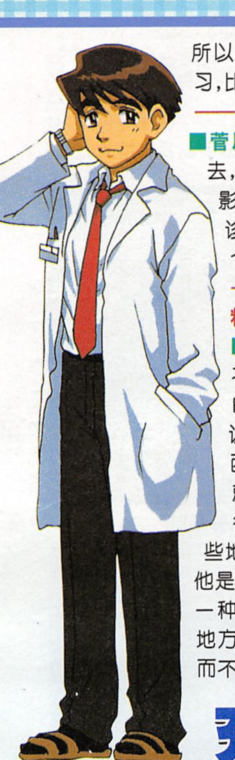
■金子：的确这点很难掌握，目前的打算是采取间接的表现形式并在必要时辅以文字说明。

——那就没有很血腥的场面了？

■金子：像切割动脉血会喷溅出来这样的场景是绝对没有的，将以比较含蓄的手法来表现这些情景。

——那我就放心了（笑），制作这种专业性很强的游戏很需要医学知识吧，制作组里有医生吗？

■菅原：那倒没有，大家对医生都不是很懂，



所以要学习、收集资料、见习,比较辛苦。

——见习?参观过真正的手术?

■菅原: 实际的手术倒没有去，不过倒是有看过详细的影像，另外还有人买了听诊器，给制作组成员们挨个听心跳。

——这么说大家也都逐渐精通医术了?

■菅原: 精通也不敢说，不过的确是一个学习提高的过程。对于我们来说知识很重要，但要把这些东西多少传达给玩家，这就是问题了。比如最近很多医学题材的漫画,有些地方就表现得比较含糊，他是为了表达一种气氛,作为一种表现形式出现，而这种地方如果表达得过于详细反而不好了。

——而玩家也不是为了学习医学知识而玩游戏的……

■菅原: 是啊，但大家都对健康很关注，所以也有必要在游戏中加入一些知识性强的东西。

——要是在车上玩的话没准旁边的人会以为是在车上实施手术。(笑)

■金子: 哈哈哈，但要是急刹车什么的晃动影响到下刀的准确性就不好了……

——游戏中手术失败的话会……?

■菅原: GAME OVER,但还有重新来过的机会。

——这个游戏如果不用手写笔而用手指玩的话会感觉会更好吗，尤其是触诊的时候?

■金子: 的确，这样大家都有选择的余地，自由度也高一点

——触诊和手术会在游戏中占到多大的比重呢?

■金子: 游戏有剧情分章节的，在每章里根据剧情都会救治不同的病人。

——剧情会比较成人向吗?

■金子: 嗯，游戏将以剧情和手术交织的形式来表现新人医生葛藤的成长过程，因为是描写社会的剧情，所以有些情节低年龄玩家可能会暂时理解不了。

充分运用病历记录来进行情报搜集、以此推进剧情发展!

这便是手术的进行……

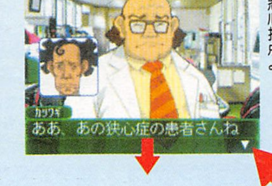
这里是手术时的场景,在病历记录完全作成之后便需要亲自执刀来进行手术操作。这个时候对玩家所扮演的独太的判断力要求就相当的高了,患者的生命就掌握在你的手中,不能有任何的失误。掌握正确的推理判断方法,便能取得手术成功。



↑要是在手术操作过程中出现失误的话便会将事态推向危险的边缘，所以需要细致的处理。

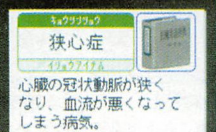


在AVG模式将根据患者本人病历所反映的情况来进行问诊，然后仔细听取患者的回答，并且还要请教前辈医师得到他们的指点。能获得新情报和新病历记录的场所也很多，要想成功地医治好自己的病人，就要多到不同的地点去请教不同的人以得到更多有用的情报。



↑请教前辈医师得到他们的悉心指点。





↑基本的病历情况将在下端的屏幕上反映出来。

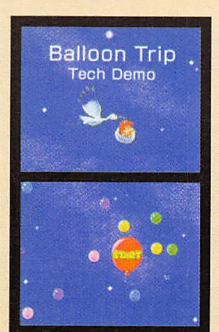


↑再深入询问，得到心绞痛的医书，将此作为充实到病人的病历记录之中的话，将更有助于下一步的医治!

特别策划

Nintendo DS Demo 技术写真馆

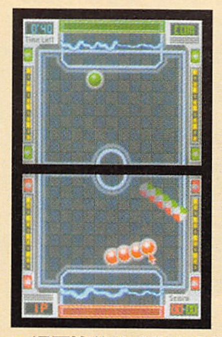
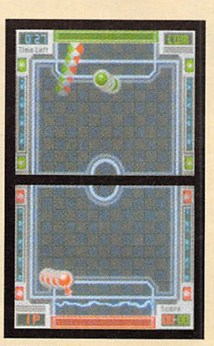
E3结束后一直未公开的、关于体现DS的Demo技术的游戏画面此番特别呈上。





●利用云来引导从空中下落的小马里奥安全着落

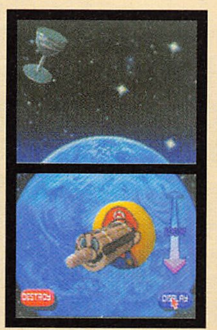
利用下方画面触摸屏中的云，来将空中下落的小马里奥正确引导并安全地在地面着落的游戏，途中当然也不忘金币的搜集，优秀的触感尽现本作的游戏乐趣。

●运用简单的动作来击打反弹撞球

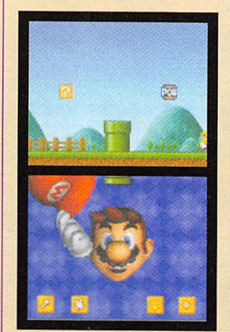
在下面画面直接用手指触摸来操作自己的红球来抵御敌方撞球，将其打入上画面所示的敌方阵地后方，类似足球般的单挑守门和进攻，要是逆打的话则会造成所谓的乌龙哟。





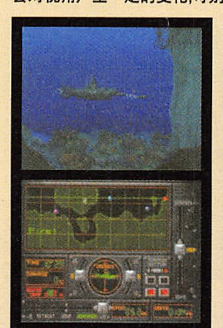
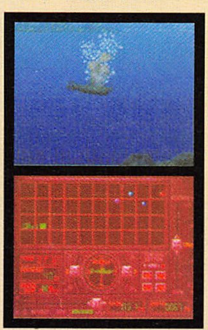
●根据力度大小来影响视角

在触摸屏上用手写笔来触控回旋物体的中轴来旋转,根据物体材质的不同而体现不同的操作质感,并根据用力的大小会对视角产生一定的变化,可别太用力而戳穿屏幕了哟……



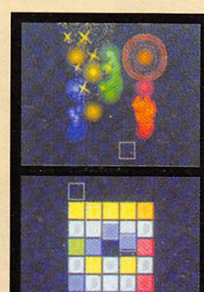
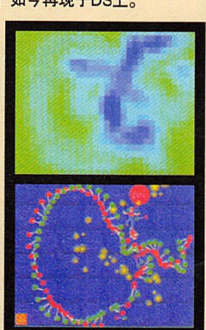

●马里奥各种各样的面部变化

可通过使用触摸屏，来控制操作使马里奥和瓦里奥的面部产生各种各样的变化，如上图的拉扯面部。这个从《超级马里奥64》时就出现的Demo，如今再现于DS上。

●通过电子仪表通信来驱使潜水艇的操纵

下画面是潜水艇内操纵席上的控制面板，包括上浮下潜、速度操控以及鱼雷发射等指令实施。上画面则是进行海域内潜水艇本体的宏观操纵。

●触摸画面来演示出各种不同的特别效果

对指触摸屏下画面中的面板进行触摸操作来控制上画面的影像和声音发生变化反应，表现力非凡，支持视觉和音响效果的Demo Soft。


情报工房
QINGBAOGONGFANG

掌机情报站

9月6日－9月22日 责编/阿蛮

特报 SCOOP 索尼发布会PSP最新消息，发售日和价格日后公布



昨日下午，索尼在日本召开新闻发布会，公布了该公司新掌机PSP的最新细节。SCE此次公布了46款PSP对应新作，这使得PSP的游戏阵容目前已经达到了105款。目前有60家公司为PSP开发游戏，PSP的签约第三方游戏软件开发商总共100家，目前这些公司都在计划开发PSP新作。

本次发表会上也公布了不少新作，Atlus公布了衍生自《真女神转生》系列的《Persona》RPG新作，SNK目前正在开发一款3D版《格斗之王》，NAMCO正在开发《太鼓之达人》的最新作，而Fromsoftware目前也宣布将会在PSP上推出《天诛》新作。《Rez》和《太空频道5》的制作人水口哲也公布了一款PSP新作，这款游戏是由他所成立的QEntertainment公司开发的，叫做《Lumines》。这款游戏的类型定义为“音乐与光线动作益智游戏”，其风格依然是典型的水口氏音乐游戏风格，该作将由Bandai代理发行。在这次发表会上《Lumines》还提供了游戏试玩，另外索尼将会在本届东京电玩展上展出22款游戏的试玩版。

本次没有发表PSP的发售日及价格情况。在5月曾有消息说PSP会在04年末投放日本市场，2005年春登陆欧美。目前，硬件基本已经就绪，基本能够按先前的计划参加到年末商战中去。至于软件方面，正在寻找最适合的时机。SONY表示，非常有可能在年末推出！

PSP的外形：170*74*23mm（长*宽*高），重量约是260克。采用被称为UMD的新型媒体，除游戏外，还具有影像文件的播放功能。UMD的记忆容量为1.8G。与以往所公布的规格没有太大变动，只是省略了USB2.0端子的HOST机能。PSP采用与PSX一样的图形界面“XMB”，这个界面为SONY很多产品所共通，包括电视机、游戏机等。



↑展示了机器的全新编号：PSP-1000



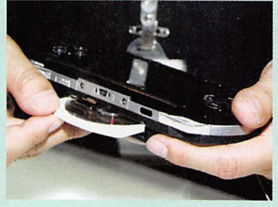
↑机器下方DC输入端口及遥控器装置和耳机接口



↑机器上方配置USB接口



↑背面



↑从上部仓内取出UMD



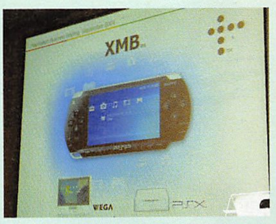
↑UMD格式的游戏

阴森啊！《PG》太阴森了！简直是在欺骗我对《PG》的感情。为什么《PG》私自把价格调为9.8元？我照例给BOSS 10元，可回去以后才发现是9.8元。可恶啊！我的两角钱。李伟，16，男，210035，江苏省南京市大厂区凤西路7号 雪人：冤有头，债有主，要算帐，找书摊零售商。



↑UMD正面


↑UMD背面



↑XMB图形界面

另外还有关于EA公司制作的PSP版极品飞车。关于PSP播放影片的功能，SONY称：有许多公司都很有兴趣。目前的问题在于BD与HD DVD格式的取舍以及防拷贝技术等。目前工作处于调整调试阶段。与其强调UMD为PSP所特有，SONY更关注于这种新格式媒体的推广。



任天堂DS将于12月2日在日本发售，售价为15000日元，美国的发售日定为11月21日

任天堂美国公司（NOA）于当地时间9月20日公布了NDS的发售日。其将提前于日本，于11月21日首先登陆美国市场，价格为149.99美元（约合16500日元）。与其后在日本市场发售的机器一样，在美国发售的NDS将同样搭载了绘画通信对话机能。

除了公布了NDS的发售日期以外，还放出其硬件规格的最新消息。包括电源电池持续时间、如何实现手写文字输入、以及无线通信功能。

DS概要（截至9月21日）	
尺寸(折叠后)	宽：84.7 长：148.7 厚：28.9（单位:毫米） 重量约275克（含电池在内）
屏幕	●上面屏幕 ・3英寸(屏幕对角)半透反射型TFT彩色液晶屏幕 ・具有背光功能 ・解析度256*192 ・点距0.24MM ・26万发色数 ●下面屏幕 ・3英寸(屏幕对角)半透反射型TFT彩色液晶屏幕 ・具有背光功能 ・解析度256*192 ・点距0.24MM ・26万发色数 ・具有抵抗膜方式的模拟触摸屏功能
主要操作单位	・十字键、A、B、X、Y键、L、R键、START、SELECT键 ・触摸屏（附带触摸笔） ・内藏式麦克风(一些软件会对应语音识别功能) 注：将来也许会出现全部依靠声音来操作的游戏。






马里奥赛车小秘技：玩马里奥赛车时，当开到前面有个角度很小的弯时，按住R再转弯，如果成功的话就会加速，这个方法对破记录很有帮助。
乐智竹，15，男，200940，上海市宝山区海滨二村63号402室，兴趣：看电视









任天堂DS将于12月2日在日本发售，售价为15000日元。

DS是任天堂开发的最新型掌上游戏机，它搭载了双屏幕并带有触摸屏功能等以往掌机所没有的机能。11月起将在日本国内5个城市开展体验活动。

DS概要（截至9月21日）	
输入输出端子	·DS卡带插口 ·GBA卡带插口 ·立体声耳机及麦克风接入端子
无线通信机能	·IEEE802.11及任天堂专署通信协议（电波信号可及范围约为10米至30米间，会受到周围机器的影响） ·可以使用一张DS卡带进行多人游戏。可以使用麦克风并借助网络在游戏中实现语音通话。
CPU	·ARM9 CPU及ARM7 CPU ·内置新开发的图像处理芯片，将使DS具有更好的图像表现功能。
声音	·内置立体声扩音器。（某些软件还会对应虚拟音效）
其他机能	·内置时钟（日期、时间显示及闹钟功能） ·触摸屏 ·内置pictochat功能 ·借助这一功能,仅靠DS本身便可实现最多16台机器的手写或绘图通信功能或进行游戏
自定义设置	·切换启动模式 ·系统语言包括：日语、英语、德语、法语、西班牙语、意大利语 ·使用GBA软件时可切换使用上下屏幕 ·用户情况
电源、电池	·内置锂充电电池 ·电池持续工作时间约为：6到10小时（会根据软件不同有所变化） ·FULL充电时间：4小时 ·具有SLEEP MODE等节电模式 ·附带AC adapter
对应软件	·DS专用卡带 ·GBA用卡带

事件 EVENT 行货GBASP十月登陆国内

小神游（Gameboy）系列掌机——全球销量第一的游戏平台，在世界各地拥有了1亿5000万的用户，创造了数百亿美元的经济奇迹。而该系列的旗舰产品——小神游SP，更是凭借着无可辩驳的影响和魅力，成为全球年轻人所追逐与艳羡的焦点。

近日，神游公司向媒体披露：小神游SP将于10月在中国大陆上市。为保证国内更多的用户能享受到这款国际最先进的时尚娱乐用品，神游特别透露，将以一个“完全超乎想象的最终定价，回报给翘首以待的广大用户”。据此间的业内人士分析，具有价格加行货服务双重优势的小神游SP，将对之前的水货市场造成前所未有的冲击，最终的结果，几乎是半年前GBA市场的翻版——市场上只剩下正统的行货小神游SP和残存的“二手翻新机”，曾一度逍遥但缺乏品质保障的水货SP将被彻底清盘。同时，神游公司披露：已计划在小神游系列平台上增加更多独创性的功能及陆

我认为《牧场》设计者应该增加动物和作物的种类，而且一直只能在固定的小镇中生活。
宣晓峰，男，200127，上海市浦东新区宁阳路1弄1号603室，兴趣：掌机

续发行更多的游戏软件，包括正在研发的基于互联网的互动型游戏。

小神游SP是一种小巧的掌机，它采用2.9英寸真彩色液晶屏，利用插卡存储游戏，兼容数千种Gameboy系列游戏，是年轻人追求高品质生活、充实人生、放松心情的最好伴侣。无论是在公车、地铁、火车上，还是飞机上；无论是出外郊游、外出旅行，还是公务出差；无论是在课余、聚会、休闲，还是工作之余，小神游SP都将给用户带来真实的快乐。

小神游SP代表着国际顶级的工业设计和技术水平，小巧简洁、充分凝聚时尚元素，除了高品质的影音效果与符合人体工学的舒适操作感外， LCD夜光屏的设计更是为“随时、随地、随意”的现代个人娱乐模式做出了最好的诠释。

小神游SP正式上市后，中国用户将不用担心会花新机的钱买回“翻新的旧机”。同时，神游公司将按照国家的有关规定，对小神游实行“15天保换，1年保修”的售后服务政策，解决用户的后顾之忧。另外，小神游SP的用户还可通过“神游俱乐部”享受到相当于欧美发达国家水准的增值服务。

事件 EVENT 欧洲GBASP降价 将发行同捆限定收藏版

欧洲任天堂今日发表欧洲地区GBA SP降价措施，降幅约24%，预定于9月24日起生效，并将于11月推出两款游戏同捆版限定机种。

本次欧洲GBA SP的降价，由原本的89.99英镑，降为69英镑，降价20英镑。



欧洲任天堂并公布将于11月发行以《萨尔达》与《马里奥》为主题的两款游戏同捆版限定机种，包括预定11月12日推出，与《萨尔达传说：不可思议的帽子》游戏同捆，金黄色外壳，上头印有“TriForce”三角神力图案的“萨尔达限定版包装”，以及11月19日推出，与《马里奥 vs大金刚 》游戏同捆，红银双色外壳，上头印有马里奥“M”字标志的“马里奥限定版包装”两种，定价皆为89.99英镑。

这是任天堂首次发行以《萨尔达》与《马里奥》两大超人气游戏作品为概念的限定版 GBA SP 机种，有兴趣的玩家不妨参考本次公布的产品图片。

事件 EVENT 任天堂NDS开发套件曝光

这个开发套件是以一台与E3公布的原型机造型相同的NDS以缆线连接一台称为“IS NITRO EMULATOR”的装置所构成，“IS”为任天堂旗下负责游乐器主机开发套件的Intelligent Systems 公司的缩写，该公司亦为《圣火降魔录》与《纸片马里奥》游戏的开发公司， “NITRO”则为NDS 的内部开发代号。



该装置上方各有一组GBA与NDS卡匣插槽，并以USB 2.0介面连接PC来进行NDS游戏的开发与除错，并可使用通信缆线来模拟NDS主机之间的连线，并有选购的视讯输出、影像撷取与无线通信功能的附加周边，以提供游戏画面的电视输出、数位撷取与无线通信功能测试等功能。

掌握本故事关键的新人物浮出水面！



王国之心 记忆之链

责编／暗凌

GBA	
SQUARE·ENIX	RPG
2004.11.11	6279日元

Disney和FF人物联袂出演的RPG

本作是有大量FF和disney人物登场的RPG。故事紧接PS2版的前作结局开始。使用卡片的战斗方式使战斗充满乐趣。





↑索拉很怀念地回忆起娜蜜蕾，他们年幼时非常熟识，会是岛上认识的玩伴吗？……

索拉记忆中的“娜蜜蕾”登场！

这次有重要人物的爆料哦。该人物名字为“娜蜜蕾”，是索拉感觉年幼时熟识的人物，却只存在于索拉的记忆中，其人并没有出现。但是至今为止一直没有提到过娜蜜蕾的索拉突然为其忧心忡忡，高菲和唐老鸭也为此感到惊奇。以下画面里赛尔菲说起娜蜜蕾的事情提到了“那个人”，看来除了索拉他们以外，还有其他人知道她的存在……

娜蜜蕾掌握着怎样的关键呢？索拉所说的带走了娜蜜蕾的那些人会是谁呢，黑衣集团还是其他的神秘组织？索拉他们能否顺利找到并救出娜蜜蕾？

→被称为“那个人”的人到底是谁呢？跟娜蜜蕾有关吗？



提达 Tidus

这三个人也是关联人物……？

赛尔菲 Selphie

↑所谓“那些家伙”是指黑衣集团吗？

↓说了一些惹怒大家的话吧！

Wakka 瓦卡

↑瓦卡也完全忘记索拉他们了？



↑对突然出现在索拉记忆中的娜蜜蕾，唐老鸭当然心存疑问。

新的冒险舞台"忘却之城"公开!

本作中有数个与前作类似的世界出现，这些世界全部存在于名为"忘却之城"的巨大城堡中。这个"忘却"之名是指那里存在的所有人物会失去记忆，所以至今为止索拉一行遇到的所有人物都完全忘记了关于他们的事情。本次介绍在该城中出现的"永无岛"和"曙光镇"。

首次出现的没有白天和夜晚的小镇 曙光镇

白天和夜晚从未降临的曙光镇，也是PS2版的2代故事开始的地方。至今为止介绍过的世界都是索拉曾经到过的地方，而这里则是没到过的地方。





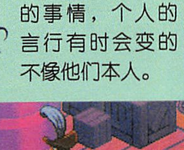
↑这里是忘却之城中不知名的地方，也是在PS2版二代中出现的地方。

彼得·潘 Peter Pan

彼得·潘的童话之国 永无岛

永无岛正是彼得·潘和温蒂等人所在的童话之国。这里跟其他地方一样，彼得·潘他们完全忘记了索拉等人的事情，个人的言行有时会变的不像他们本人。

温蒂 Wendy



铁钩船长 Captain hook



↑温蒂居然对彼得·潘说想回伦敦！

←那位铁钩船长看来这次还想战斗。

谜之黑衣集团中居然存在索拉的伙伴!?





至今为止一直跟踪着索拉，偶尔能看到他们战斗之姿的黑衣集团，竟然会给予索拉他们帮助。阿克赛尔好像告戒似的台词，掩藏在斗篷中谜之男子之前给予了提示……这两人为了达到自己的目的而各自利用索拉等人，他们的真实意图到现在仍然未知，到底他们会把索拉指引向什么方向呢?



这意味深长的话是对索拉的提示吗?

↑如同在对索拉等人说教般的阿克赛尔。看起来像好人。



→索拉等人看来像是成为了沃克森的实验材料。



←阿克赛尔在意的台词。其意义非同一般。

↑给予迷失在忘却之城中的索拉珍贵的建议。

指引索拉一行的真正意图是……

使用"卡片"的新战斗技巧一览!

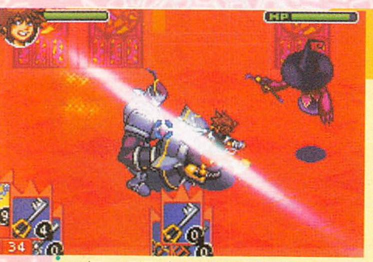
战斗中陆续放出卡片,如传闻所说要与成为敌人的无心作战。本次要介绍其中的"stock技"、"伙伴卡片"和"召唤卡片"等新技能哦。除以外，还有莫古利商店登场。



↑彼得·潘飞翔在空中，一口气清理近处的敌人。

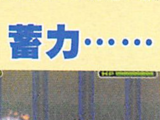
STOCK技

当积攒到3枚攻击卡片时，能使出比通常攻击更大伤害的stock技。和强力BOSS战斗时，比如下面画面中与阿克赛尔的战斗，发挥出这种力量吧!



↑与FF系列中一样的斩铁剑技能！效果如果一样的话，敌人会被一击为二！

蓄力……



一下子放出!!



伙伴卡片



使用伙伴卡片的话，会有相应的伙伴来支援索拉。其效果根据来支援的伙伴不同而变化。

能和莫古交换卡片的莫古利商店!!

莫古利 Moogle

在战斗中或地图上使用的卡片，可以在与FF系列相同的莫古利商店中进行交换。



↑在小镇一角等待着的莫古利。

↓看来有若干枚卡片一组的卡包哦!



↑各种各样的点数。选择高点数的卡包，能得到好的卡片吗?

召唤卡片



Dumbo 杜伯

←和杜伯可爱的外表一样可爱的攻击方式:从鼻子里"噗"地喷水。





Tinker bell 汀克贝儿

↓汀克贝儿每隔一定时间给索拉回复HP。



使用召唤卡片的话，Disney人物会登场给予索拉帮助。根据场合不同分为攻击或回复等等各种不同效果。

期待两作间的故事新发展！



↑与利库一起回到这个岛上……。比起相逢之时，利库敌对的态度由于心情的关系而不一样吧？

选择世界

与前作乘坐积木船的移动方式不同，本作可以选择想去的世界场景。从自己喜欢的地方开始游戏也成为可能！

不管是使用钥匙刃做出丰富的动作，还是组合卡片进行战斗等，与前作相比，本作内容别有风味。本次公布的情报非常丰富！故乡的宿命之岛、追加重要事件的二代中的初始街道曙光镇、战斗中的stock技等等，新情报毫不吝惜的大公开！

宿命之岛

索拉生活的地方，也是全部事情开始的小岛，那就是宿命之岛。再度回到这个地方的索拉，等待他的是曾经的伙伴提达、瓦卡、赛尔菲三人。与他们的对话有哪里不同……！？

索拉的记忆到底是什么呢



←回想不出记忆的索拉。他想的到底是凯丽还是娜蜜蕾呢！

娜蜜蕾和黑衣集团是解开记忆的关键!?

索拉以及黑衣集团间的对话不时提到“娜蜜蕾”。看起来是和凯丽以及利库他们一起相处过的人物……也许是解开故事谜团的关键人物。



→被谁带走了？忘记名字的索拉为娜蜜蕾焦急万分。记忆正在逐渐恢复吗？

曙光镇

《王国之心2》开始的地方，没有白天和夜晚的街道。索拉对这个地方毫无印象，但是却无端觉得怀念。在这里究竟有着什么……？



←常常说起娜蜜蕾的回忆的索拉。娜蜜蕾的存在对索拉到底是……

到过的地方？



←记忆中没有这里？同样，娜蜜蕾只沉睡于记忆的深处？

神秘的黑衣集团登场

→黑衣集团成员沃尔森，他知晓索拉的记忆里隐藏的秘密！？

STOCK技介绍！

本作中通过组合得到的各种卡片进行战斗。根据组合卡片的次序和种类不同，某些组合可能发动强力的技能！这里先对系列中初次出现的STOCK技做详细介绍！！

TERROR

↑给予敌人恐惧，使其在一定时间内逃避索拉。危急时刻使用。



←以带火焰的钥匙刃攻击。也可以是火焰以外的其他。



←同FF系列中的一样在画面上引起震动的技能。

以恐惧支配敌人的行动！



↑这也是FF系列中的技能，在前作中也出现过。以重力击溃敌人。



火炎纹章·圣魔之光石

责编／娜卡

GBA | NINTENDO | S·RPG | 2004.10.07 | 4800日元

火纹最新作发表在即，各新要素目前都已相继确认，令人相当期待，在这次的情报中我们将继续为大家介绍相关的细节，让我们来为这款系统更趋于完美的系列大作蓄积力量吧！

已确认并令人期待的新作要素

分支转职成长

以前系列的转职都是朝着固定方向晋升的，本作则在每回转职时出现2种高等级职业供选择，一改往昔的职业系统，让玩家在对角色的养成中享受更高的自由度。

魔物将作为敌人登场

“地狱猎犬”登场，这是动作敏捷并有着尖利牙齿的狼形魔兽，要多加防范。



主人公是双胞胎兄妹

主人公是双胞胎兄妹即王子艾弗拉姆和公主艾莉可。在游戏最初的时候王子艾弗拉姆便已去向不明，故事剧情则以艾莉可为中心开展推进。

在副地图上的战斗

以往游戏的战斗进程都是在剧情的主地图上开展，此番系统将追加副地图即上回我们介绍过的EX·MAP。玩家可通过在副地图上反复地挑战敌人来获得更多的经验，从而达到更高的等级。

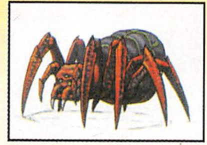




新单位追加！具体的内容如下！

因为有分支转职选择的出现，当然上级职业单位就有新增的必要了。此番公开在系列前作“封印”、“烈火”中所没有的新职业单位“神官”的相关图片和情报，除了神官之外的其他新登场单位的情报目前还尚不明确。

今作新登场的魔物除了先前介绍过的地狱猎犬外，还有另一不可思议的新魔物“剧毒蜘蛛”。在副地图模式中会经常遭遇的。



“神官”登场

→在“封印”、“烈火”中所没有的职业单位，与修道士极其相似，神官之上将是司祭和贤者。





新的上级单位

←除了先前介绍过的地狱猎犬外，还有另一不可思议的新魔物“剧毒蜘蛛”。

2位主角的分支剧情

游戏序盘将以公主艾莉可为中心开展剧情，曾一度消失的艾弗拉姆会在途中登场，此后将可选择各主人公的剧本推进游戏，并在途中分别结识更多的同伴加入到漫长的征程之中来。



↑为了寻救兄长艾弗拉姆而出发的艾莉可。



↑序盘开始时艾莉可一方的战斗开始前。

副地图引入、更加充满RPG要素

前作《封印之剑》、《烈火之剑》中经验值都是通过斗技场中的战斗来获得，有时因为难度的问题而常常不得不使用Save&Load大法来赢得经验。但在本作中，通过副地图（EX·Map）这个编外战场的引入，将能进行自由选择战斗目标，分别对应不同的难度，并还能反复战斗，这样使大家在很简单的情况下也能获得经验。



←↑不同挑战难度的副地图登场，反复战斗能令自军快速成长。

圣魔之光石宣传CM主角：福田沙纪

第10届全日本国民美少女大赛最佳演技奖得主，年仅14岁的福田沙纪，此番出演本作的CM，以下是福田的个人资料：



出生年月：1990年9月19日
血型：O型
出生地：熊本县
身高：155cm
三围：B：79cm　W：60cm　H：81cm

想体验老游戏乐趣，你就不能错过！

恐龙耀西的万有引力



NINTENDO | ACT | 发售日未定 | 售价未定

责编／雪人

以耀西为主角的动作游戏登陆GBA！为了使被封印的耀西岛恢复原来的样子，耀西必须完成各种各样的任务。恐龙耀西的动作非常丰富，其中包括飞行、收集道具和变身等多种要素，这些都将在故事中逐一展现在玩家们的眼前。



↓冲刺、跳跃、用伸出去的舌头来吃果实，这三项就是恐龙耀西的基本动作。在不同的舞台，玩家通过操纵耀西可以收集到散落在各个地方的小硬币。还等什么，Let's go！

↓玩家操纵耀西跳得越远，就离终点越近，用力地跳吧！





↑舞台上的有似乎很可口的果实，试着伸出长长的舌头将它们卷回来品尝一下吧！





↑星星转动的地方是舞台的终点，大家去跳跃和收集吧！

可爱的恐龙耀西活跃在飞行童话书世界里！



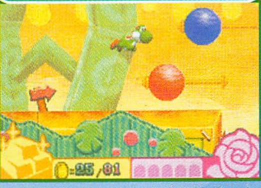
←根据每个任务的不同之处，耀西也会变身为各种各样不同的形态。

→有一些舞台就像洞窟一样，耀西可以变身为游览船进入其中。

冒险的舞台是飞行童话书世界

大精灵“哥洪”使用了禁断的道具——“飞行之书”来封印库巴，因为这本传说中具有神奇力量的书能够将世界上的任何东西吞噬到飞行童话书的世界中去。结果，他一败涂地：不但没能成功地将库巴封印，反而莫名其妙地将耀西岛封印了。我们的主人公恐龙耀西只好一边接受小精灵的建议和帮助，一边来夺回耀西岛。于是，一场冒险就这样展开了……

算盘的舞台



↑在这个舞台上会有红球和蓝球左右移动，玩家要好好利用这些球向终点前进，争取快速通关。

游乐园海盗船的舞台



↑游乐园中的海盗船在左右摇晃，看来，后面应该还有令人吃惊的挑战在等待玩家！

游戏总评

从目前得到的情报来看，本作应该值得我们购买。在游戏中，玩家将会不断地从小精灵那里获得任务，随着这些任务的不断完成，玩家也会获得很强的爽快感。游戏中魅力十足的挑战和多姿多彩的舞台都让人充满了期待。喜欢耀西的玩家们，请给予它全部的力量，和它一起来体味本作的乐趣吧！



↑这是海外版的LOGO。

责编/暗凌

塞尔达传说 不可思议的帽子

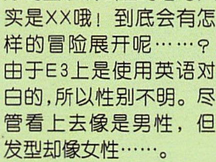
相比E3展上华丽展出的真实比例大小的林克，这款塞尔达游戏要低调的多。但是读者对头戴帽子的猫眼林克的喜爱看来是有增无减的。



NINTENDO	A・RPG
2004.10.07	4800日元

与林克一心同体的“帽子”到底是什么东西?

如果故事如同童话般，有着被魔法改变了外形的王子或公主的结局，那么这个帽子说不定其实是XX哦！到底会有怎样的冒险展开呢……？由于E3上是使用英语对白的，所以性别不明。尽管看上去像是男性，但发型却像女性……。

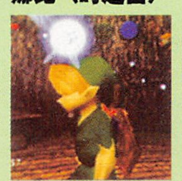






至今为止的伙伴们(!?)

娜比（时之笛）



↑原科克里族的妖精，林克的守护精灵，按Z键会活跃地战斗！

赤狮子王（风之韵）



↑载着林克穿越勇敢之海的可靠的伙伴。但是也有催促林克冒险的急性子。

已经判明的事情

听取帽子的建议



能说话的不可思议的帽子会在游戏途中做出向林克提建议等帮助。

收集石块碎片



旅途中把收集到的石块碎片正确组合起来的话，会发生各种不可思议的事情哦……。







复原后的石块上有着像“芽”一样的图案

↑和别人持有的碎片组合起来的话，就变成了钱币？

新的道具“magic jar”（英文名称）



追加了有多种使用方法的新道具，比如吐出空气利用反冲移动，吸入怪物等等。日文名称暂时不明。



对小小的林克来说杂兵也变成BOSS!?

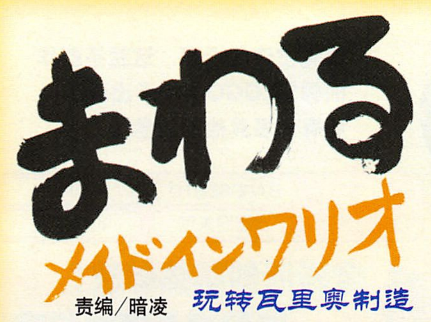
本次的冒险的舞台类似童话里面的小人国，是人指尖般大小的种族生存的世界，所以即使是普通的敌人，对小小的林克来说也变成了强大的敌人!?



↑《风之韵》里一只完全不可怕的这种敌兵，变成巨大的BOSS的话……

总结

掌握本次冒险关键的不可思议之帽子，如果作为一同冒险的伙伴，应该会有容易称呼的名字。只要知道那个，此次猜想的事情应该会明白一大半。



玩转瓦里奥制造

责编/暗凌

GBA上初代《瓦里奥制造》的续作在8月突然发表，而现在则临近发售了哟。去年春季发售的初代作品让玩家倍感新鲜，而本次的卖点是“旋转”!?

GBA	任天堂	旋转瞬间ACT
	2004.10.14	4800日元

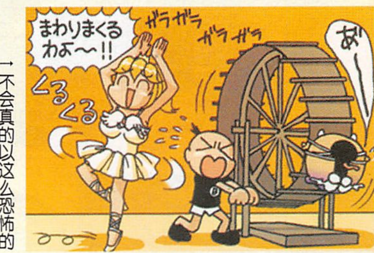
目前已经判明的事情

虽然已经快发售了，但是目前公布的情报并不多。任天堂的资料也只是写着“旋转什么吧?”之类抽象字句。至今已经公布的信息只有头昏眼花的瓦里奥图片以及LOGO标题而已。在全部小游戏中加入“旋转”要素的说法，到底是指旋转什么呢?



旋转自己吗?

有可能这个游戏使用了特殊的“体感装置”，所以手持GBA的玩家自己要做出旋转动作?那不就变成了和瓦里奥一样恶搞的游戏了么?



→不会真的以这么恐怖的方式旋转吧!

旋转GBA本身吗?

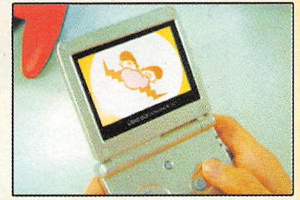
难道是操作小游戏的时候，要旋转GBA本身吗?极有可能是内置了类似GB上的《滚滚卡比》那种“倾斜传感器”。说起感知旋转动作的游戏操作，都快和类似的游戏分不清了……(万一玩的时候GBA没拿稳一个失手的话就……— —b)



↑普通的GBA旋转起来要比SP方便多了吧。

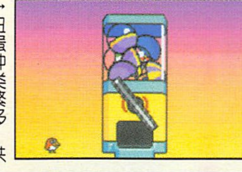
旋转游戏画面吗?

如果是小游戏的画面旋转不停的话，那也太奇怪了……难道要玩家和图片上的瓦里奥那样头昏眼花……(汗，不知道会不会玩到站都站不稳)



→正面看的话头昏眼花?(游戏画面为假想)

各种各样充满奇思妙想的旋转!!



→扭蛋种类繁多，共计100种以上哦。

收录了数量繁多的10秒趣味小游戏的《瓦里奥制造》系列的新作。本作中自始至终不使用十字键，据说(?)使用了旋转GBA本身来进行操作的奇特系统。当然，游戏的恶搞程度比前作有所提升!并且当最后的BOSS GAME CLEAR之后，能得到赠品扭蛋哦，能否收集到全部扭蛋就要看玩家功力了!

新人物登场!? 艾汀波特

他是瓦里奥担任社长的“瓦里奥公司”的员工?从艾汀波特这个名字来看，难道是原员工莱因波特的哥哥?

责编：阿蛮



请看左边的插图，这就是新作的标题LOGO。终于出现了！还有许多其他的消息哦！

GBA | BANPRESTO | S·RPG | 发售日未定 | 价格未定

全新原创机体参战！新的战斗即将打响！



机战OG是集中了BANPRESTO旗下众多原创机体，有着自己独特故事情节的机战系列作品。据相关消息报道，在系列的新作机战OG2中将加入数台全新原创机体，这样一来，游戏内容将变得更加丰富，战斗也将变得异常精彩！



YAM-007-1アステリオン
初登场作品：机战OG2

依照曾经由DC主持的"PROJECT TD"而开发的机体，以广泛适用性及高机动性和运动性著称。

PILOT

安藤正树
初登场作品：第2次超级机器人大战

风之魔装机神塞巴斯塔的驾驶者。为了找寻在L5战役后失踪的白河愁而前往研究所。

留奈 佐尔达克
初登场作品：第三次超级机器人大战

ヴァルシオーネ的驾驶者。L5战役后接受来自ギリアム要塞的邀请前往曾是宇宙要塞的WHITE STAR。

UNIT



↑可以进行不完全变形，给予对手不同形式的打击。

给予敌人以最直接的打击！



↑→高机动形态的アステリオン，展开对敌特攻！



↑→我们曾经熟悉的机体

塞巴斯塔
初登场作品：第二次超级机器人大战

在地底世界开发出的机体。以フルカネルリ永久装置作为能量来源。



↑拉托尼专用机フェアリオン。还有什么其他能力吗？

XAM-007Sフェアリオン
初登场作品：机战0G2

利用アステリオン试作机型零件组装改造出的小型化机体。在开发中，得到リンクセント公国的资金支持。

用必杀一击炸裂敌人!!



↑→ヴァルシオーネ上搭载了拥有强大攻击力的武器。

专为リューネ开发出来的系列第二部机体，拥有很高的战斗力。

ヴァルシオーネ
初登场作品：第三次超级机器人大战

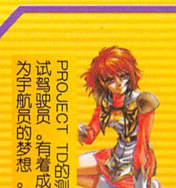
预约豪华特点内容公开

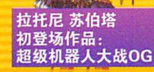
为配合本作将推出数量有限的特典，其内容已经得到证实，包括游戏设定画稿、人物设定图稿的资料设定集。还有包含动画版机战特报影像的DVD。



官方书籍和DVD

PILOT



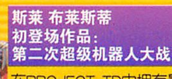


PROJECT TD的测试驾驶员。有着成为宇航员的梦想。

阿尔比斯 达古拉斯
初登场作品：第二次超级机器人大战

拉托尼 苏伯塔
初登场作品：超级机器人大战OG

来自于联邦军特别组织的驾驶员。在测试活动中与旧友ゼオラ相遇。





斯莱 布莱斯蒂
初登场作品：第二次超级机器人大战

在PROJECT TD中拥有最强实力的驾驶员。是该计划负责人フィリオ的亲妹妹。

PROJECT D开发组成员。支持フィリオ。

高仓つぐみ
初登场作品：第二次超级机器人大战





リョウトヒカワ
初登场作品：超级机器人大战α

L5战役后与恋人一同参加了MK3的开发工作。

リオ メイロン
初登场作品：超级机器人大战α

联邦军的PT驾驶员，现在与父亲一起进行新式装备的开发研制工作。

PILOT

莱昂纳 伽休塔因
初登场作品：超级机器人大战α

ヒリュウ改所属PT驾驶员。L5战役之后与塔斯科等人来到伊卡洛斯基地。

真宫 m司 佐
初登场作品：超级机器人大战α

联邦军舰队所属驾驶员。L5战役结束半年后回归地球圈。



NEW

GS-01Dジガンスクードドゥロ
初登场作品：机战OG2

ジガンスクード的强化型，各关节部位得到强化，战斗力也有所提升。并可以通过使用G？？增加防御力。



←作为舰队防御与外星人作战为目的开发出的机体

→通过腕部的装置发动电击

利用电击对敌展开攻势

UNIT



NEW

依照恒星间航行计划开发出的77系列第一部机体。是驾驶员的练习机型。

YSF-33-2 カリオン
初登场作品：超级机器人大战OG2



→在机动性、运动方面有着突出的表现。



↑根据驾驶员的实力，可以发挥出相当高的战斗力。

AMG-01 AM GUNNER
初登场作品：超级机器人大战α

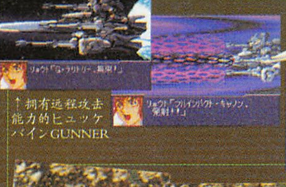
MK3专用炮击系统。可作为支援型战机单独使用。



←单体同样具有战斗力



RTX-011 AMGヒュッケバインGUNNER
初登场作品：超级机器人大战α



↑拥有远程攻击能力的ヒュッケバインGUNNER

L5战役后开发出的战斗单位。是MK3装备AM GUNNER之后的形态。

←轻松发动得以的招数







SRG-03-1 グルンガスト三式
初登场作品：第二次超级机器人大战α

↑此机体的驾驶员当然是他！

L5战役结束后SRX计划得到解禁后开发出的グルンガスト系列最新机体。该系列有3种不同的配置形态。

发卖TOP 10

POCKET HYPER RANKING

本期日本最新GBA软件销售排行榜　统计时间：2004年9月09日～2004年9月21日

1 初



FCmini 超级马里奥兄弟2

NINTENDO | ACT | 2004年8月10日 | 2000日元

12万2383本　累计：12万2383本

虽然本作仍然是老任推出的骗钱系列中的一员，但是对于那些没有接触过游戏历史的新玩家来说，本作确实是一个让他们了解过去的好机会，这可能也是本作热销的一个重要原因吧！

排名	变动	游戏名	厂商	类型	发售日	价格	本期销量	累计
2	初	FCmini 林克的冒险	NINTENDO	ACT	2004年8月10日	2000日元	6万8321本	6万8321本
3	↑7	传说中的斯塔菲3	NINTENDO	ACT	2004年8月5日	4800日元	6万7742本	10万9410本
4	初	召唤之夜 铸剑物语2	BANPRESTO	RPG	2004年8月20日	6090日元	5万2053本	5万2053本
5	↑2	最终幻想1＋2A	SQUARE · ENIX	RPG	2004年7月29日	6090日元	4万3515本	23万2419本
6	初	FCmini FC侦探俱乐部 消失的后继者 前后篇	NINTENDO	AVG	2004年8月10日	2000日元	4万0397本	4万0397本
7	初	FCmini FC侦探俱乐部 站在后面的少女 前后篇	NINTENDO	AVG	2004年8月10日	2000日元	3万6639本	3万6639本
8	初	FCmini 新鬼岛 前后篇	NINTENDO	AVG	2004年8月10日	2000日元	3万2596本	3万2596本
9	初	FCmini SD高达世界	NINTENDO	SLG	2004年8月10日	2000日元	2万9480本	2万9480本
10	初	口袋力量实况棒球1＋2	KONAMI	SLG	2004年7月29日	4179日元	2万9081本	2万9081本

★以上销量由全日本1300家以上游戏卖店提供的数据统计而来，与厂商公布的官方销量可能会有微小误差。

我不常写回函卡，自从上次写了以后，就一直在等下一期的《掌机迷》快些“出炉”，没想到这期竟然让我在3号就买到了。在高兴之时，我迅速的看完全部边角栏，发现竟然没有我的话，失望中翻到了雪人聊天室，惊奇的发现了我的话，再加上光盘也“重出江湖”，使我不

游戏发售表
SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表

统计截止时间：2004年10月(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2004年10月7日	火焰纹章 圣魔的光石	NINTENDO	S·RPG
2004年10月14日	玩转瓦里奥制造	NINTENDO	ACT
2004年10月21日	F-ZERO CLIMAX	NINTENDO	RAC
2004年10月28日	球斗士BATTLE ROLLER-X	BANDAI	ACT
2004年10月28日	水果村的动物们	TDK CORE	SLG
2004年11月4日	塞尔达传说 不可思议的帽子	NINTENDO	A·RPG
2004年11月11日	王国之心 记忆之链	SQUARE·ENIX	RPG
2004年11月	大金刚新作	NINTENDO	ACT
2004年11月	古惑狼ADVANCE 欢乐朋友大作战	VUGAMES	SPG
2004年11月	SPYRO ADVANCE 欢乐朋友大作战	VUGAMES	ACT
2004年12月2日	Mr.Incredible	D3 PUBLISHER	ACT
2004年12月	KISSXKISS星铃学园	BANDAI	ETC
2004年秋	飞龙之拳1/2 PLUS	CULTURE BRAIN	ACT
2004年冬	SYLVANIAN FAMILY 6	EPOCH	ETC
2004年冬	SIMS IN THE CITY	EA	SLG
2004年冬	指环王中土第三纪	EA	ACT
2004年冬	超级机器人大战OG2	BANPRESTO	SLG
2004年内	燃烧吧！JALECO COLLECTION	JALECO	ETC
发售日未定	合金弹头ADVANCE	SNKPLAYMORE	ACT
发售日未定	SUPER PUZZLE FIGHTER2X	CAPCOM	ETC
发售日未定	麻将COLLECTION	CULTURE BRAIN	TAB
发售日未定	EZ-TALK中级篇(暂定)	KETNET	TAB
发售日未定	大家的软件系列 大家的围棋（暂定）	SUCCESS	TAB
发售日未定	约束之地RIVIERA	STING	RPG
发售日未定	自制机器人GBA（暂定）	NINTENDO	ACT
发售日未定	MOTHER3（暂定）	NINTENDO	RPG
发售日未定	马里奥网球GBA	NINTENDO	SPG
发售日未定	马里奥派对ADVANCE	NINTENDO	ACT
发售日未定	加油！躲避球FIGHTERS（暂定）	BANDAI	ACT
发售日未定	冒险王	BANDAI	ACT
发售日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	ACT
发售日未定	恐龙耀西的万有引力	NINTENDO	ACT

得不高喊一声：“我爱《掌机迷》”。
阿文，15，男，150001，黑龙江省哈尔滨市南岗区宣威街67号223#，兴趣：运动，掌机，动漫，QQ：341319250（我很少上网）

GBA游戏 月间搜查线

游戏统计时间：2004年9月7日—2004年9月21日

本期有一个叫口袋的妖怪又来了，并以强硬的身体把其他游戏挤到一边。真是想不到《口袋妖怪》的魅力还是如此之大令人汗颜，编辑部的妖怪达人也是特意订购了正版卡带，现在也只有美版的游戏能有几个不错的了，《龙珠Z》和《守护英雄》成为了本月的二线主打，真是有妖怪的日子就是其他游戏的灾难日啊。无比期待的NDS终于发表售价和发售日，大家也和俺一起攒钱吧，一个游戏新时代即将来临。 文/责编：阿蛮

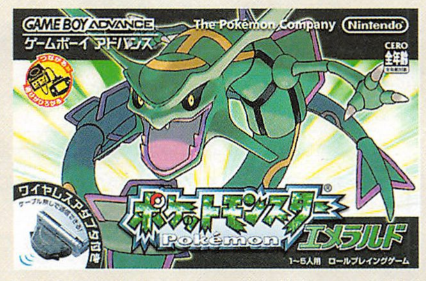
口袋妖怪·绿宝石

厂家：任天堂	类型：RPG	评分
价格：4800日元	容量：128M	9

口袋妖怪，又是口袋妖怪，简直出起来就没有一个止境。不过老任也认识到如果再像以前那样每代3作都相同的话会有玩家飞板砖的，所以作品做了相应的调整。剧情虽然是和宝石系列大同小异，可是画面很多地方做了修改，给人一种新的感觉。另外就是增加的一些新的地点确实是让人有一玩的冲动，尤其是本次增







加的各种稀奇古怪的比赛模式，可以说是完全独立出来的部分，就是从容量上大家也能看出来，游戏从64M一下子增加到128M，绝对是加了不少的料，再加上带的无线通信器，买上一个很值，不知不觉中，钞票又放到了老任的口袋里。

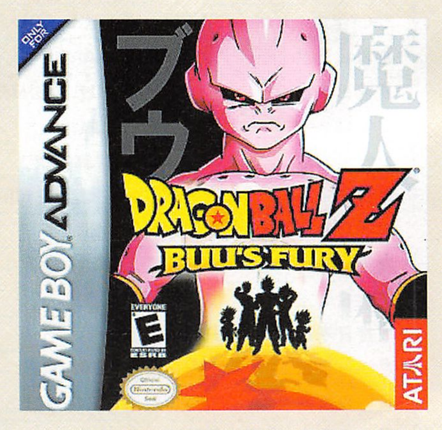
龙珠Z 布欧之怒

厂家：ATARI	类型：ARPG	评分
价格：29.99美元	容量：64M	8

本作相当于是上作《龙珠Z 悟空的遗产》的一个延续版本，不过龙珠能让ATARI公司出品，可以看出来确实是要给BANDAI不少的好处的。游戏剧情是悟空和沙鲁战斗死以后，游戏中充满了搞笑的剧情，一开始从阎魔王回到人间的时候乘坐一架破烂不堪的飞机。游戏的操作沿用《龙珠Z 悟空的遗产》的模式，战斗都要通过自己的操作完成，可以通过切换使出原作中的冲击波、瞬间移动等著名的招数，不过由于是Z系列的，所以剧情







还是和龙珠有很大的差别，相信在欧美火热依旧的龙珠一定会有不错的销量，对于国内玩家有上款作品打的铺垫，也会有一批玩家继续龙珠下去的。

我要到舟山去上大学了，不知那里有没有《掌机迷》，苦恼ing。董文越，19，男，325000，温州市飞霞北路华电新都B幢809室，兴趣：文学，动漫，游戏，围棋 雪人：如果你实在买不到的话，可以选择邮购！

鼻毛传说！热斗爆裂大战

厂家：BANDAI	类型：FTG	评分
价格：5040日元	容量：128M	7

鼻毛传说又回来了，BANDAI对于有利润的游戏题材是一点也不放过，从此系列的游戏发售速度就能说明一切。恶搞勇士们再次以格斗形式杀了回来，游戏中的画面有着很不错的表现，尤其是恶搞的奥义攻击，而且游戏里面还收录了一个炸弹人的小游戏，格斗游戏打累了的话还能用这个小游戏消遣一番。



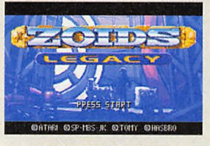




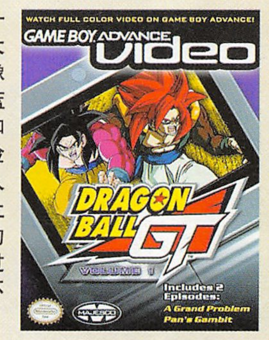
机兽传说

厂家：ATARI	类型：RPG	评分
价格：29.99美元	容量：64M	7

早先由TOMY发售的一款日版游戏的英语版本，不过这次是交由ATARI公司发售，游戏的画面只能说是一般般，遇敌后会以3D画面的形式表现敌我双方的阵势，而战斗画面就变成类似于机战的形式，不过表现起来非常的简单，长时间玩的话会给人非常单调的感觉，只能算是很一般的游戏。







龙珠GT V1

厂家：Majesco Sales	类型：电影	评分
价格：29.99美元	容量：256M	—

久违的GBA电影卡带再次和大家见面，龙珠GT终于也推出电影版本了，刚得到游戏就被几个编辑围了上来,可见其受欢迎程度。本次电影中一共收录了两集大约40分钟的影像，这个描写特蓝克斯、孙悟天和佩佩三个人冒险的故事更是让人捧腹，一定会让各位久违龙珠的玩家看得大呼过瘾的，龙珠迷不要错过。





WATCH FULL COLOR VIDEO ON GAME BOY ADVANCE!
GAME BOY ADVANCE video
DRAGON BALL GT
VOLUME 1
Includes 2 Episodes:
A Grand Problem
Pan's Gambit

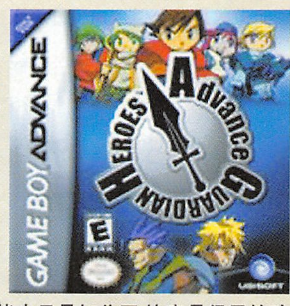
守护英雄

厂家：TREASURE	类型：ACT	评分
价格：29.99美元	容量：64M	7

期望越大失望越大，游戏给人的第一眼就是主角好像有点驼背，总是感觉怪怪的。主人公开始就被人狂扁一顿，结果还是让MM给救了。游戏中攻击判定给人的感觉也很怪，在中间打即可连上面下面的敌人一起都带上，不过被攻击的时候也是如此，虽然号称是土星移植作品，但是缩水缩得让人汗颜,GBA机能也只是如此了,毕竟是很早的动作游戏，做这样已经很难得。







走过的是历史，我们既应向前看，又应回头看历史，希望在关注PSP与NDS的同时，别忘了SP的存在。刘水仓，15，男，276000，山东省临沂市兰山区大岭镇砚台岭村，兴趣：玩游戏　雪人：请放心，我们是不会忘记的！



■文/严俊
编/阿蛮

栏目图片由徐少华友情绘制

仙人指路

1 行情点评



本期掌机市场的爆炸导火线，任天堂官方在9月16日对旗下一线机型SP进行大幅调价，从12500日元降到了9800日元。其实先前大家都知道狼要来，但这次官方这么快就突然宣布降价，可以说谁都没有预计到。几乎每家店都为十一黄金周囤积了大量SP，当然这些基本上95%都是翻新机，而且SP换壳后的成本最高的达到700元。那么零售商将如何应对呢,降价是迫不得已的。降多少呢，恐怕谁都希望不要亏太多。如果老老实实降价的话翻新机顶多只能卖600元，那么按店屯货10台为准,1台亏100都是上千元。所以就国内零售商来说，会尽量让价格坚挺到清空积压。但这毕竟是愿望，除非整个当地市场统一行动,否则只要有一家柜台里放上新货就不行。因为万能的水货商们在接到“上级指示”后,早在9月6号就把出货价下调了整整一百元,这只是在一天内的事。而且在距离16号大限越近价格就越低,几乎每天的出货价都不同。高价存机、新价新机、高价翻新机、新价翻新机。一时间新旧不同价格不等的SP混杂在市场上，别说是买家了,就是卖家也不知道该卖多少钱。**这段时间里可以在市场上看到一种有趣的画面：柜台内外的人都犹豫不决。**

PRICE DROP $79.99!

↑美版机器也降了!



从发展的角度来看，SP这么快就大幅度降价也证明了NDS计划进行的十分顺利，今年11月份面市的可能性极大，这次的NDS应该是任

多做一些专辑、特刊更能吸引读者，来几篇连载的小说也不错呀！施维，17，男，430400，武汉市新洲一中刘和炳转
雪人：呵呵，《口袋妖怪　绿宝石》的特刊即将发售，其它几篇小说攻略也已经陆续刊登，希望大家能喜欢。

天堂难得干干脆脆发售的主机了。另外一方面，在SP降价的同时GBA却没有进行响应的价格调整，仍就是一贯的8800日元。这样一来除了把SP和即将发售的NDS区分开来，为NDS面市铺平道路外，也无形中加快GBA的淘汰速度，原本就很难卖的GBA现在变得连唯一的价格优势都不复存在了。其实要按照更为稳当的做法，应该是SP和GBA同时降价。毕竟二者价格过于接近对后者清空库存的工作是很不利的，更直接的说是对零售商很不利。大胆的说，就算官方不降价，零售商私下都会主动对GBA至少是搞一些促销活动，以求尽快脱身。引申到国内市场，恐怕GBA就更难卖了。愿意购买者肯定希望GBA比SP便宜很多，商家除非主动把价格降破四百元，否则就真要冻机了。**小结一下本期市场吧：玩家笑，商家哭。**

2 走势预测

另一个值得关心的，价格地震后神游方面将会有何动作。在任天堂官方宣布SP降价之前，神游公司就对外透露了神游SP计划。确切的说是将在2005年春节前在国内发售行货SP，价格



是800元人民币左右。上期阿俊就提到过，春节时大家都玩上NDS了，神游公司在这个时候卖SP，对中国玩家是否有诚意？这个问题我们暂且不再讨论，但800元这个价格到时侯会不会更改是个看点。谁都知道神游是任天堂的直属企业，就差没有打出任天堂（中国）的牌子。神游公司在中国的发展肯定是任天堂统筹规划的，新主机的价格定位上更是如此。任天堂正式宣布SP降价前不久神游SP计划就公开了，总不可能说任天堂自己都不知道自己10天后要干什么吧。那么也就是说，800元的价位是原本就计划好了的。这就令人很不解了，虽然按道理来说行货卖得比水货贵是正常的，但任天堂应该不会现在还天真的对中国玩家的消费观那么有信



心吧。**阿俊以为，800元的价格也许不会再改变，但会以其他的方式变相降价。**和当时的小神游一样，同捆一款汉化卡带上市，大家是会考虑购买的。但又令人担心的是，这款游戏很难是大家心目中的大作，比如说9月16日的《口袋妖怪-裂空神龙》。如果是一线大作，不可能只卖百余元，否则任天堂会立即遭到本土和欧美用户的强烈抨击。计算一下吧,小神游发售时只捆了《瓦里奥世界》,N年古董不说,还是个动作游戏。相同的情况照搬过来，以后神游SP能捆个《瓦里奥制造》就谢天谢地了。另外，之前神游公司为了避免汉化成果被盗版厂商得便宜，居然宣布中止汉化游戏的发行。这简直是不可思议的，对于一个大公司来说，进入一个市场之前肯定已经作了长时间周密的考察工作。难道说神游并不知道国内的特殊情况,或是对此准备不足?这完全不是中止汉化的理由。既然是已经进来了,哪有打退堂鼓的道理。这对现有小神游用户来说,总有一种说不出来的味道。反正,不舒服就对了。据我所知,上一代口袋妖怪就是由盗版商汉化的,而且生产出来的卡带居然难以被模拟器爱好者顺利破解,网上放出的ROM也总有各种各样的问题。这样一来,卡带在市面上的销量确实比较高,而且就零售商的进价来说比一般的卡还要贵十几元。说句玩笑话,或许神游公司到了该派人去盗版厂商考察相关技术的时候了。



某月某日某时刻，俺班一男生突然大叫：“谁看到我的‘口红’了？”仔细打听才知是其《口袋火红》丢了(－ －b
某读者

既然说到神游公司了，咱们不妨再顺带提一点掌机之外的话，那就是继神游SP之后的神游GC。在公布SP计划的同时神游公司对外透露了GC项目将会在明年下半年实施。定价预计在1100到1200之间的样子。这方面，主机的价格就不是大家最关心的环节了，因为定位和现在国内水货差不太多，而且远在明年的东西价格肯定还会有所变动。**其实阿俊觉得，神游肯定会在掌机上亏本，但如果运作得好，一定会在GC上赚钱**。最大的原因就是国内市场并没有GC的盗版软件，大家也都对GC很有好感，对任天堂的家用机很有好感。N64就因为种种原因国内玩家并没有机会玩到，而GC也因为相同的原因让绝大多数任饭们无力消受。再加上一些对PS2已经完全腻味的玩家，他们其实也很想玩GC。有很多PS2 玩家来店里买游戏的时候都表示，如果有盗版游戏他早买GC了。说了一大堆，说到底，国内可能人手一台PS2加一台SP。**拥有GC的极少，想玩GC的很多**。这是一个巨大的市场，几乎是一片空白的市场，就等着你来占领。软件方面，别说是一向就奉行低价政策的任天堂，就是高贵的SONY都知道给大陆版游戏定个适合中国国情的价位。肯定的说，到时候任天堂在这方面绝对会让大多数人满意。而且唯一的竞争对手不是令人生畏的盗版软件,而是水货日版或美版游戏。这样一来情况就完全不同了,在高价的水货外文游戏和低价的行货中文游戏之间，玩家会明显倾向于后者，到时候水货商的生意就不是那么好做了。而在关键的汉化游戏选择方面，也不至于和掌机那样吃力不讨好。无论是选择哪个时段的游戏汉化,大家应该都会买帐。因为对于绝大多数没玩过GC的人来说,就算是阳光马里奥也是新游戏,更别说是生化4等当红大作了。只要是经典的，谁都不愿意错过。从三个方面来说:硬件价格和水货相差不大,而且具有质保;软件方面在语言和价格方面均占有优势,很多人没玩过,而且有购买的意愿。如此看来,我们有绝对的理由看好神游GC在中国的发展。



最近阿俊与国内某D厂负责人就未来掌机盗版市场作了一次交流，特别就几个核心问题进行了细致的探讨。首先，厂家未来第一批着手生产并搬上市场的产品是什么呢？自然是NDS的对应周边了。皮套、耳机线、充电器、电



板、屏幕贴、触摸笔。这些东西将是各厂家争相盗版的产品，因为周边产品是不存在技术障碍的。比如说皮套，就直接拿个原装的打样做就完了，材料用差一点价格就下来了，或者是帮NDS重新做一个外套也是举手之劳。但大家最关心的恐怕就是软件了,单就NDS方面，无论是技术还是生产线都是不会有太大问题的。**保守估计，D卡在主机面市6个月后就会上市**。但必须注意这里指的是制造工艺成熟的卡带，也就是说也许只要3个月一些半成品卡带就会面市了，就像当年GBA时代初期的长版卡一样。即是半成品，无论是在工艺和技术上都是有缺陷的。在此阿俊预先提醒大家，届时不可盲目购买。与其高价去买“试玩版”还不如多玩会GBA卡过渡一下,再有就是在半成品到成品卡带这个过渡时期要严防JS用D卡冒充正版卡。NDS卡带最大容量是1G,如果说一个大作游戏动辄几百兆的话,那不是即便D卡也要卖天价了吗。就这个问题上大家是可以放心的,据称NDS卡带所用的新型芯片甚至比GBA卡带的还要廉价。但可以肯定的是，和GBA初期一样，一开始厂家会把利润空间拉得很大。但初期卡带也绝对是制造工艺最精细的，然后价格和品质都慢慢的降。接着我们顺带提一下最具中国特色的烧录卡，可以肯定的是烧录产品迟早会推出。**可以向大家透露的是，虽然烧录卡和D卡是完全不同的技术,但最快也只需6个月就可以研发成功**。相信届时烧录卡将继续为任系掌机在国内普及保



《PG》的这次降价太体贴玩家我了！不用为了0.2元钱和存车管理员斗嘴了……
额尔敦图，18，男，010020，呼和浩特市金马高中高二班，兴趣：收藏《PG》，做一切无可能的事

驾护航，不过这还必须有一个前提，那就是NDS模拟器和相关ROM能及时跟进。就机能来说，NDS相当于N64，被电脑模拟是没有任何问题的。但届时遇到充分利用双屏和触摸屏的游戏，模拟器恐怕难以胜任了。这里指的并不是技术上的，双屏完全可以实现，触摸笔也可以模拟。但游戏的感觉就差得太多了，特别是任天堂自身的超级创意、超级游戏性的作品，到时候恐怕只有用真机才能体会得到。也许在NDS时代,模拟器会成为很多游戏的“试玩台”也说不定哦。最后再提一下关于NDS的价格，日前全球最大的零售企业之一沃尔玛公布了NDS的预售价格：199美元，和最早传说中的价格相同。但任天堂曾经说过NDS将会是连低龄玩家也能轻松购买的，就轻松二字来看，怎么也不应该是199美元才对。如果是比PS2还贵出一截的话，大家接受起来就有些难度了。

不知大家有没发现，阿俊一直都没有提到PSP。在这里可以明确告诉大家的是，厂家对PSP在国内十分的不看好。因为无论是破解技术还是生产线方面都存在非常棘手的问题,至少是短时间内,厂家的主要精力将放在NDS上。其实D厂关键也就是畏惧其高昂的价位。相反的，如果这次PSP能在大家都认定其高价的时候突然以低价杀入市场，恐怕任天堂最后一块田都要给淹了。但现在来看SONY并没有以死相拼的意思和能力，如果万一PSP惨败，公司也将遭受巨大打击，甚至是影响到家用机项目的发展。另外，日前SONY在美国德州的游戏展中公布了一些新消息。其中比较惹眼的就是PSP不具备视频输出端子，而且不使用杜比数码技术,只支持耳机双声道。从这个侧面讲，SONY似乎在有意识的压缩成本。但在电板这一块上面,SONY不得不启用超大容量的1800锂电板。比NDS大了一倍还多，但同样只支持10小时游戏时间,但前者必须是在单玩游戏的情况下，如果是播放电影肯定就不行了。而其最终定价和发售日则将在未来9月24日东京电玩展中公布，咱们拭目以待,阿俊也将在下期对之做专题评述。

4 消费指南

GBA——推荐指数:★

随着SP的大幅度降价，GBA唯一的价格优势也不复存在了，实在找不出再购买这台当红古董机的理由了。如果您不缺那几个小钱，还是买SP吧。但如果你下定决心要买，而且又愿意支持一下行货，就买小神游。

SP——推荐指数:★★★★

虽然年底NDS就要上市了，但现在我们也完全有必要购买一台SP。只六百余元的超低价位放在以前是不可想象的，任天堂这次给大家打的折实在有点大了，太划算了。买吧，别再犹豫啦，除非你已经存好了NDS的预算。

烧录卡——推荐指数:★★★★★

对于烧录厂商来说在SP大降价后迎来了最后一轮商机，阿俊预测今后的两个月内,烧录卡的销量将会有一个比较明显的提升。另外鉴于最近烧录卡质量问题有所抬头，在此提醒各位尽量选择售后服务比较“硬”的品牌和零售商。



阿俊语：

《掌机迷》是国内第一也是现今唯一实现半月刊的掌机类专门志。也不知是风林和雪人都嫌自个儿胖了还是怎么的，不过工作减肥法效果肯定不错。正好我最近也有点长膘的倾向,既能减肥又能让大家看到更为及时的杂志，一举两得，多好。仙人指路栏目已经是第二期了,不知大家对这种形式是否赞同，是否爱看，有什么意见还望大家多和阿俊交流。还是那句老话，阿俊将不断给大家带来内部消息，您要做的只是每月买两本《掌机迷》就可以了。最后说个笑话给大家听：就在阿俊拿出SP和银河战士给本期拍栏目照的时候，店里来了俩人询问SP的价格，其一人看到银河战士在无人操作的情况下开枪杀敌（此为战斗演示画面中），大呼曰：哇噻，这也可以挂机的呀。您说我是该笑呢，还是该哭?

初三男儿的两大烦恼就是不能玩GBA和学习紧张，不过也有两大安慰：看《掌机迷》和期待NDS、PSP。
王诚裕，14，男，201100，上海市闵行区莘庄镇莘松八村1号602室，兴趣：当然是打GBA

行情扫描



■文/窗外不归的云 编/阿蛮

主机 小神游翻新机充斥市场 N-GAGE销量惊人

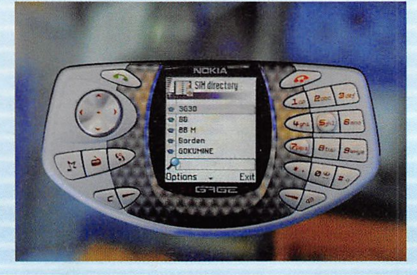




GBA方面，近期市场上波澜不惊，然而状况依旧，翻新机已经充斥整个市场，各位要想买到全新机恐怕要打着灯笼找了，毕竟老任已经停产了GBA……前些天介绍的小神游翻新现象目前在各地均有发现，不过翻新的手段都没有改变，还是在全新小神游GBA上面动手脚，然后将标志贴到翻新GBA上面，就这么简单，看我们杂志的读者也许还会识别，但是云云就担心那些什么都不看什么也不懂的玩家们，特别是那些家长带去买GBA的玩家们（目前大家都知道GBA水货问题严重，大多是买小神游GBA），基本上是被骗没商量。由于小神游翻新必须的就是屏幕和背面的标签以及包装盒，所以购买小神游GBA的玩家千万别把包装盒留给店家，屏幕和标签也要注意别被偷梁换柱哦！尤其是屏幕，在买机的时候不要听店家的吹嘘，有条件的最好是自己拿回家再换，即使在店里换也要把换下的原装屏幕带走。

GBA SP方面，虽然日本方面已经降价了，但是就9月19日重庆最新的行情而言似乎店家还没有降价的迹象，看来店家都准备将库存的存货销售一空后再对新进的GBA SP进行底价销售吧。目前GBA SP价格在780元左右。当然，看到这期杂志的时候说不定全国的GBA SP都已经降价了，这个嘛，得看市场了……

前不久在网上看到条消息说N-GAGE和N-GAGE QD已经卖出了100万台，不禁对NOKIA大为佩服，这么一台二线主机，竟然达到了如此高的销量，实在是不容易，不过同样让人无奈的是NG的销量有一部分实际上是因为其“智能电话”的第二重身份造成的影响而已，作为一台采用S60系统的手机，低廉的价格确实够吸引人了，市面上4K色的手机，功能和效果基本上没有一款能够赶超N-GAGE的，不过有一点也是能肯定的，那就是N-GAGE的用户在国内大多是资深玩家，因为N-GAGE是英文操作系统,一般的玩家很难搞懂，即使目前有汉化程序，但是因为汉化效果不佳，汉化后也会有一些弊病，所以嘛，普通的玩家购买NG的是少数。不过话说回来,目前N-GAGE确实够超值的,1500元左右就能够买到一台表现不俗的智能手机,你会心动吗?另外,如果想买N-GAGE,在普通的游戏店恐怕还很难见到，而且N-GAGE没有大陆行货版，所以手机店也没有卖，那么什么地方能够买到N-GAGE呢？卖水货手机的地方,广东方面应该很多见，至于其他地方的玩家,试试到掌上电脑专卖店去看看，也许会有好运气哦。



即将毕业的人了啊，预计工作后第一个月工资还债，第二个月的购买SP（如果抽奖没抽到我的话）。
时鹏，22，男，150040，黑龙江省哈尔滨理工大学（南区）285信箱，兴趣：ACT游戏，日本动漫，汉化字幕

烧录卡 EZ3发布正式规格书



本月，EZ工作组正式发布了EZ3规格书，正式成为第三代烧录卡大战的先头兵，EZ3具有EZPDA（个人掌上助理）、EZ-DISK（U盘系统）、新烧录方式（支持直接从WINDOWS拖放ROM到软件，也支持任意添加删除ROM，还可建立目录分类存放）、ROM压缩、真实时钟、新金手指、新软复位、SMS等功能，EZ-FLASH 3预计将会于本月月底上市，1G版本建议零售价：980元。



G6 FLASH发布新版软件

前期为众读者介绍过的G6 FLASH日前发布了“PogoShell Maker for G6 V1.0”，这个版本借PogoShell的威力实现了更多的周边功能，比如支持了PCE、SMS/gg、GB等游戏，而且还支持JPG、BMP图片浏览，此外，新支持的格式包括wav, mid, txt, mbz, mdz, k3m等等，由此可见G6FLASH是一款功能强大的烧录卡，不过据说这一卡带有可能不会在大陆发售，情况真实与否还待云云调查，一有情报即会在PG上告诉大家，说实话，这么一款强力的卡带，连我也喜欢啊。







SC卡升级内核





上个月提到了SC卡出现兼容性问题，对于某些CF卡不支持，本月厂家放出了SC卡内核升级程序，然后又发布了新版的SC卡，增加了压缩功能，这样就会让SC卡本来都已庞大的空间倍增，同时，新版也支持直接玩NES游戏，直接将NES游戏放到CF卡中就可以，不需要任何转换，同时还支持 NES游戏存档，此外，新版增加了CF卡的兼容性,几乎支持任何牌子的CF卡和任何容量的CF卡，对于老版用户，由于官方已经放出了升级内核，所以不用担心，上面提到的功能都可以通过内核升级程序完成。



D卡消息——汉化D版最终幻想1+2卡带上市



作为最正统的史厂游戏，虽然是移植版，但是最终幻想1+2的发布仍然在玩家中引起了轰动，D卡上市不久，玩家就在市场中发现了汉化版的最终幻想1+2，GBGBA论坛的网友“SCUT”上月月底放出了几张他自己在游戏店拍到的汉化版卡带的照片，从照片上看来汉化素质挺高，“SCUT”表示他并不知道这个版本的卡带是否为完整汉化，不过开头已经完全汉化了，怪物图鉴也汉化了，当然，后面的剧情有没汉化就不得而知了，卡带价格商家喊价75元，有砍价的余地。





模拟汉化资讯

文/窗外不归的云　责编/阿蛮

Jpeg Viewer 3.0发布、支持背景音乐播放

GBA Jpeg Viewe可以算是GBA上面最好的看图软件，它支持图片格式多，转换速度快，而且生成文件在保持高画质的同时体积又十分小，所以受到玩家的好评，但是其功能始终太单一，只能看图片不能满足玩家的需要，所以在3.0版中作者加入了背景音乐播放的功能，这样玩家就可以一边看图一边享受美妙的音乐了，官方的原话如下：

In Jpeg Packer:

Switched to jpeglib: Improved Jpeg Packing

Headers are automatically fixed with gbarm, now GBA Jpeg Viewer should work with all flashcarts

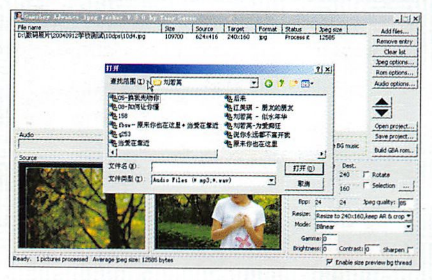
Rewrote Bilinear and Bicubic resize, now they are up to four times faster

In Jpeg Viewer:

Slighlty Faster jpeg decoding

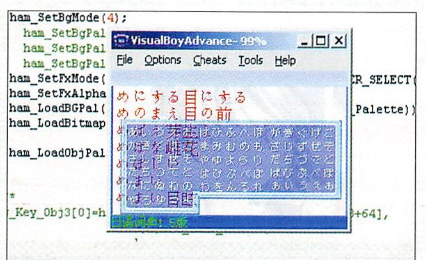
Can play bg music! It sounds crazy to me too, but so many peopole asked for this feature that I had to add it :-)

感兴趣的读者可以到http://www.caimans.net/gba/下载该软件。



GBA用日汉英字典发布

以前有国内高人开发了GBA上面的英汉词典，可惜词汇量比较小，现在又有达人开发了GBA上面的日汉英字典，将GBA周边应用又推向了一个新的高峰，GBA上面有许多日文游戏，玩家在游戏时遇到不认识的日文，这个软件就可以发挥出巨大的作用了，以下是作者原话：“一个星期终于结束了，修改工作实在是不好做呀！不能跟踪编译，上百万的词库gcc要逐一“审查”，速度非常慢。中途想放弃，可是想想不是每个人都和我一样拥有一部日语电子词典，这玩意真的难买呀！我的好译通花了1580元，非常好用，建议大家都买它！！？？如果我的这个gba电子词典能对大家学日语有帮助，那就阿弥陀佛了。”目前软件的词汇量很大，让云云不满的是软件界面目前做得不是很好，背景图片似乎没有必要，而且字体的颜色也有些……其他方面还可以。



需要的朋友可以到http://www.gbadict.home.sunbo.net/下载。

CGP小组发布逆转裁判II前三章22M汉化版

本来8月30日这天CGP小组就预定放出逆转裁判Ⅱ第三章汉化补丁，但由于ＣＧＰ的汉化人员对汉化作品的要求严格，所以将发布时间推迟到了9月6日。9月6日当天，CGP小组准时发布了补丁，该版本是逆转2的前三章简装汉化版，和以前的版本相比，添加了清晰的逆转TGS片头，同时修改了原来的字体，使得中文看上去更加养眼。另外就是修改了一些有可能会伤及民族感情的对白，还有添

希望把云云的照片亮亮相，我看是不是在重庆哪个角落看见过他。郑彭辉，19，男，400053，重庆市九龙坡区九龙花园二小区23幢1-4-2号　雪人：呵呵，他的相片曾经刊登过，以后有机会的话也会刊登的。

加收集了31首的录音带，不过这个版本可有22M哦，没有256M烧录卡的读者可能没法烧到卡里玩了。此外，CGP逆转FANS的专用群也开通了，大家可以加到QQ群5805247了解逆转制作的最新动态。





汉化相关信息：

HACKER:SODY
翻译：近藤勇，小胖
润色：落羽清音
美工：PIPPE222，蜚语门
整理：吉武爱吹牛

此为CGPTeam为逆转裁判2所做前三章的汉化ROM简装版，已经打好补丁！

用模拟器PLAY时请注意，要使用电池存档（.sav），勿使用即时存档续档（.sgm），以免引起死机及乱码！

《我们的太阳》全文本汉化繁体版

TGB汉化工作室放出简体中文版《我们的太阳》后，考虑到有些网友对繁体版的需求，所以放出了繁体版的《我们的太阳》，不过汉化者称由于时间的紧急，没有重新将文本翻译成港台地区的语言习惯，只是简单使用了Word XP中的简繁转换功能进行转换，因此在使用繁体版进行游戏时，文本必会出现错误与不足，请谅解。繁体字体重新制作，显示起来就有点挤，看起来可能会吃力些。至于图片，还没有繁体化，仍保留着简体字。



《续 我们的太阳》50%汉化测试版发布

继《我们的太阳》汉化之后，逆转ACE站和TGB站合作进行《续 我们的太阳》的汉化工程，目前进度为50%，以下是TGB汉化工作室负责人原话：“太阳1全文本汉化简/繁版刚出没几天，太阳2的50%汉化测试版又接着放出！各位玩家真的很开心哦！这次的汉化工作，因有了太阳1的汉化经验，加上与逆转A.C.E合作汉化，ACE负责文本的翻译，TGB在普通的技术上基本没问题了，因此速度才如此之快。在汉化这快一个半月里，主翻译员nakawaza真的很辛苦，又要加班工作，又要抽出时间来翻译，还要润色（原来nakawaza是……保密，不说，大家去猜吧！猜中的话，那下一版的太阳2汉化补丁有你的份，TGB与逆转ACE成员不得参与）。有时还通宵达旦……感动（翻译员真辛苦啊）。除了在翻译，nakawaza还特意为大家写了太阳2的详细攻略，大家到逆转ACE论坛上看吧！有空再转过来。特别要感谢Peng君的辛苦工作，在全部文本里他的工作量是最大的，当然还有繁忙学业的血花，他们的工作量也很辛苦。太阳2的字库样式，我们已经在TGB论坛上进行投票选择。在四种样式中（少儿简体-正常-锐利，3票/犀利，4票/浑厚<7票>/平滑<71票>），以平滑71票居多，因此，我们就选择“少儿简体-正常-平滑”为太阳2字体。不过此字体用模拟器2x屏幕下有毛刺，不如1x。以后回家再改了。下周五，也就是9月17日，TGB汉化工作室成立4周年！此作也是算是当作庆祝TGB成立4周年，奉献给大家HAPPY啦！”





汉化进度：◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇ 50%
文本翻译：◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇ 70%
字库扩容：◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ 100%
文本润色：◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇ 50%
汉化人员：
翻译：逆转A.C.E——nakazawa、Peng、血花
汉化：TGB汉化工作室——temryu、yeyezai

马里奥赛车日文版/英文版汉化测试放出

之前就已经有网友汉化了马里奥赛车，不过这个版本是TGB汉化工作室的论坛成员汉化的，汉化人员：雷之精灵、shibolin、wide4，汉化者谈到：“这个游戏是我们汉化游戏的处女作，以前潜水于各大汉化论坛学习先进生产力的我们在TGB论坛相识，并且决定合作汉化此款游戏。本着游戏汉化过程坚持不扩容的原则，并尽可能的进行了最大程度的汉化，由于我们不会ASM，所以放弃了一部分不影

我希望小编们不要因半月化而累坏身体。Good health is above wealth！！王志远，15，男，053000，河北省衡水市胜利中路8号人防生活区平房4号，兴趣：看《掌机迷》，玩GBASP 雪人：谢谢读者大人们的关心，我们会注意身体的，也祝各位读者大人身体健康。

响游戏的内容的汉化，敬请各位原谅！由于我们是新手，所以不可避免的会有这样那样的BUG，还望各位汉化前辈与玩家批评指正！”

已知未汉化内容：

1）游戏初始菜单第三项及其所关联的内容。

2）联机提示信息

3）存档提示信息

4）部分小字体英文化

此外，网上还有人放出了英文版的马里奥赛车，汉化者为ming，以下是原话：“经过几天的连续赶工，终于完成了！这个游戏很有意思，非常耐玩，游戏中的内容主要为tile图片，不过相当一部分是经过lzss压缩过的，幸而有Angel Poon姐姐编写的解压缩工具！！！感谢！还有阿一同志的tile工具……>_<当然了，还有Kiros Lee大大百忙之中的翻译支持，以及糊里糊涂兄弟大力策划下的Mario的系列汉化项目……呵呵。注：最初使用0071的日版进行汉化，但是该版本的数据交换功能是采用了日本特有的手机交互方式，所以，考虑到所有功能的可用性，改成以0086的美版为基础了……

逆转裁判第四章最新汉化消息

前面介绍了CGP小组的逆转2前三章汉化消息，下面给大家带来的逆转第四章的最新汉化消息，逆转ACE站宣称逆转第四章他们已经开始全面润色，同时也放出了大量的截图。



汉化人员名单：

破解人员：MaxVampire82，s君等

翻译人员：LuckyPaPa,MadMouse

汉化美工：晨

文本润色：无齿的情兽，晨，汐海未来

测试人员：逆转ACE汉化组

逆转ACE汉化区：http://www.nzace.com

音乐游戏《人鱼之心》千岛汉化版发布

千岛汉化组近期放出了音乐游戏《人鱼之心》的汉化版，成员funslove原话：“经过半个月的努力,千岛小组正式发布了GBA上最好的音乐游戏《人鱼之心》汉化版。虽然汉化量不大，但毕竟是千岛第一个完全汉化的作品（期待《幻想传说》100%）。通过对这个游戏的汉化，我们对压缩数据的破解积累了很多有用的经验，更重要的是两位美工（寒天，素问之）也熟练地掌握了图片汉化。另外，感谢叶子汉化组的三藏さま提供翻译。”

侦探学院Q1、2章汉化版发布

如今似乎各汉化小组都喜欢搞点XX章汉化版的作风，这次也不例外，CGP论坛发布了nailgo的汉化作品《侦探学院Q》，目前该版本是1，2章汉化版，由于没有找到专门的翻译，所以由汉化者自行进行翻译，而第二章花了汉化者大概1个月的时间,不过课堂问答难度比较大，暂时没有翻译（会出现乱码）。所以请大家在玩的时候跳过这一部分。此外，存档和日文版或以前的第一章版都通用。至于字体呢，汉化者选择了带阴影的字，看着很漂亮。

《侏罗纪公园3》繁体中文版发布

上期为大家介绍的《侏罗纪公园3》本月放出了繁体中文版，以下是作者amonwang原话：“因为论坛有许多朋友是用繁体字的，所以我做了这个补丁让这些朋友（可能只有港台朋友用繁体字）方便游戏。注：这个补丁要打在简体版上才行，打在日文版上会出现乱码。”

恭喜《掌机迷》半月化，价格下调0.2元我很高兴，若再下调4.8元我岂不是乐死了，也@_@了。
庞亦龙，15，男，010010，内蒙古自治区呼和浩特市第三十四中学初三9班，兴趣：玩PC，玩SP　雪人：最终幻想——《掌机迷》版！


HELP!
极上攻略

文/NW旅团 RIN
编/雪人

口袋妖怪 绿宝石

ポケットモンスター エメラルド Pokémon

GBA		
NINTENDO	RPG	128M
2004.09.16	4800日元	1-5人用

口袋，又是口袋，携着“绿宝石”之名再度向玩家袭来，本作在红蓝宝石的基础上做出了全面的改进，凭借着各种各样口袋妖怪们生动活泼的动作，以及新要素、新剧情。我们没有理由怀疑此次的绿宝石将再创一个辉煌！

系统介绍

ずかん：图鉴，查看已经遇见到和捕捉到的PM的资料等等；

ポケモン：即口袋妖怪（文中简称为PM）,查看、使用PM等等；

バッグ：背包，背包里分为四栏，分别是道具どうく，放置普通道具；精灵球モンスタ-ボ-ル，放置各种精灵球；特技机器わざマシン(文中简称为TM），放置特技机器和密传机器ひでんマジン（文中简称为HM）；树果きのみ,放置各种树果，可以查看树果的属性；特殊道具たいせつのもの,放置剧情道具或其他常用非消耗性道具。

ポケナビ：口袋装置，功能有很多，在此特别详细地说明：

ホウエンマップ：地图。

コンディシュン：选美查询，里面的两个指令中“てもちポケモン”是查询当前携带的PM的选美的能力，能力分为6种，六角形中间的绿色偏向哪里就说明那里的能力有提升;而“ポケモンサ-チ”则是PM检索,依据六种能力来检索所有的PM的那些能力的情况。

エントり-コ-ル：电话，里面可以查看登录的所有人员的资料（如果是训练员的话还能看见其训练员资料），要是在训练员的名字后面有信封模样，就表示可以再次挑战。另外，两个数字中上面的表示登录人数，下面的表示对战次数。

きねんリボン：获得勋章，只有至少一个PM得到勋章之后才可以查看的项目，获得的勋章有很多种。

スイッチオフ：退出。

ハルカ（就是玩家给主角起的名字）：个人档案，这里有不少内容，也做个详细介绍：

如图,这个是个人档案的全貌,只有在通关后得到バトルフロンテイアパス之后才能显示成这样。



右上的图是战斗国度地图。右下的图是训练员卡片：上面记录着训练员的重要的资料：名

字、训练员星级、金钱、PM图鉴、获得徽章数目等等。按A可以翻到背面，那里还有些记录如通关时间等等，在没有得到バトルフロンテイアパス前个人档案选项就只有显示这个卡片的资料。





レポート：记录

せってい：游戏中的各种设定。依次分别为：

字幕速度：慢 / 普通 / 快

战斗动作：看 / 不看

比赛制度：循环（在每战胜一个对手后可以换PM）/淘汰（和循环相反）

声音：普通 / 立体

按键模式：普通 / LR(这两个键不起作用)/ L=A（L键可以当A键使用）

窗口：类型1（可以改变边框的类型）

后退

とじゐ：返回。

流程攻略

欢迎来到神奇的口袋妖怪的世界，经过了漫长的旅途，我叫ハルカ（遥），是トウカシティGYM首领的女儿，今天刚搬到ミシロタウン的新家。刚下了卡车，就被妈妈带进家里，到2楼把时钟调好。楼下的电视节目正在播放爸爸的GYM的节目，可是还没等我看就结束了。

听妈妈说，**オダマギ**博士找我。那么就去隔壁的博士家看看，上楼刚要调查精灵球时，一个和我差不多大的男孩跑了进来，他做了自我介绍，原来他就是博士的儿子，名叫**ユウキ**。

去研究室转了转，博士也不在那里，据说是到野外考察去了。

刚出了镇子，隐约听见远处传来求救声，是博士遭到野生PM的袭击，我赶紧挑选袋子里的一个PM迎战，轻松打败了野生PM。



博士把我带回了研究所，并作出了一番感谢，把那个PM送给了我。

穿过101号道路到达**コトキタウン**，之后在103号道路遇见了**ユウキ**，和他进行了一场比试，胜出后随他一起回了研究所。



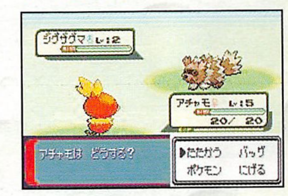
博士对我能打败他的宝贝儿子感到很欣喜，送给了我精灵图鉴，而**ユウキ**还送了5个精灵球。在出发前妈妈还把运动背心给了我，按住B就可以跑步了。

要点：1、本作是时钟版，时间的流动和现实是一致的，就算没有开机玩，里面的时间也是一样会流逝。所以为了方便起见，在调时间时还是把时间调整到和现实时间一致吧。

2、自己家的电脑里有个伤药，带上备用吧。

3、刚开始选择PM时，左边是草系，中间是火系，右边是水系PM。原则上选择哪个都可以，在此笔者建议玩家选择性别为母♀的，以后方便遗传。

4、在附近的草丛里到处都是会捡道具的PM，也就是刚开始袭击博士的PM。它是在经过战斗后有一定几率得到道具，其中能得到像是神奇糖果、王者之证等等，不过几率比较低。其实用价值远远超过了它的战斗能力，最好多带几个一起旅行。



5、在和**ユウキ**对战时等级只要到了7以上就很容易能赢了。

来到位于**コトキタウン**西边的**トウカシティ**，一路上有不少和我一样的训练员挑战。到了**トウカシティ**后，和GYM里的老爸对话，老爸说是要挑战他，得经过一番锻炼才行，至少得收集4个GYM徽章才愿意和我对决。然后**ミシル**出现，

在老爸的帮助和他自己的努力下，他也获得了一个PM。在就要出镇子时一位神秘的墨镜男走了过来，和我打了个招呼后就走了。



在森林里遇见了水团的手下正要抢一个人的东西。我当然不允许这种事情的发生了，打败了水团的成员，那人送了个超级球表示感谢。



之后安全地穿过森林。出口处一个好心人送了个TM09种子机枪给我（草系攻击招数，连续攻击2－5次）。



另外在旁边的屋子里，得到了皮皮鲸喷壶ホエルコじょうろ。可以种树了。



在カナズミシティ打败了GYM首领ツツメ得到了第一个



徽章——ストーンバッジ，而且还得到了TM39岩石封杀。



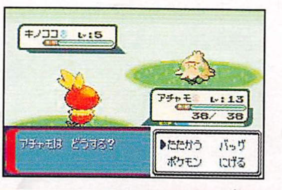
要点：1、在路上有不少树果，可以摘下来，作为战斗使用道具效果不错，而且更是可以制作成糖果，选美必备。



2、在トウカシティ右边的草丛里可以遇见ラルトス，虽然其能力还很差,但是只要好好培养,到2次进化后实力可是很强的哦,更重要的是，它实在是太、太、太可爱了!心–心



3、森林里遇见一种PMキ



ノココ，进化后实力也相当强劲，推荐培养。

4、森林里还有一种PM出没，几率稍微低了点，虽然特性令人感到无奈，但是其实力之强是得到公认的，尽量不要错过了。



5、种树时只需要给苗浇水就可以了，然后经过一段时间（大概半天）后再浇水，等大约过了两三次就有果实了（没有浇水就不会成长），而且种下去时只需要一个树果，而收获时必定有2个以上，所以多多种树果吧。

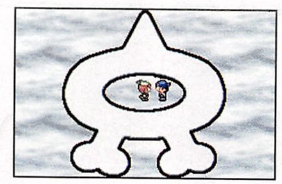
6、GYM里都是使用岩石属性的PM，之前要是抓到了草系或者是水系的PM就很轻松了。

7、打败GYM首领后，去PC屋子左边的房子，里面的大叔会送HM01居合斩。

出了GYM，看见水团的人又在抢东西。



一路追到隧道里，在隧道口看见了海之家的老爷爷，他的PM也被抢走了。



进隧道把那个水团分子打败。老爷爷也取回了他心爱的海鸥。同时我也替那人追回了被抢的道具。回トウカシティ，那人感谢之余又送了个超级球，同时把我带回了大楼，社长为了表示感谢，送了个ポケナビ装置，同时还委托我把信送给ダイコ以及把デボンのこもつ送给在カイナシティ的研究员（得到ダイコへのてかみ和デボンのこもつ）。出了大楼，一个社员出来给我讲解了ポケナビ的使用方法。

在我刚要出城时，ユウキ叫住了我，在登录后提出了和我挑战的要求，我当然同意了，接着再次打败他。



回海边的老爷爷家里，他同意用船把我送到ムロタウンタウン和カイナシテイ，路上老爸也登录了。下了船，第一件事当然是去挑战GYM了，胜利后得到了ナックルバッジ，还有珍贵的TM08巨大化。

北方有个山洞，洞口的山男送了HM5闪光。



有了冲击徽章当然可以使用这个密传机器了，轻松通过B2F的黑暗山洞，在一块显眼的岩石上调查得到了不变石，作用是携带的PM不会进化。



在洞的深处找到了ダイコ，把信送到了他的手上，他送了TM47钢之翼表示感谢。



要点：1、得到ポケナビ后多多与以前的训练员对话，有些是会登录，可以查看他们的资料等等，而新的训练员如果愿意成为好友的，则会在战斗过后主动登录。

2、回森林，利用居合斩通过森林右边的地方，向一个人要到了きせきのダネ，作用是携带该道具的PM的草系招数威力1.1倍。



3、在PM学校又见到了那个神秘的墨镜男，他对我的PM表示有兴趣。



4、在黑暗山洞入口处的石头上有隐藏道具，而其他地方的石头也最好调查调查。

5、GYM是以格斗系为主，如果以前有培养ラルト ス的话会很轻松，要是没有的话只要等级高点也没问题。

6、和这个人对话得到シルクのスカ-フ，作用是携带该道具的PM普通系招数威力1.1倍。



7、钓鱼人送了根破钓竿，钓鱼的方法如右图所示，当出现那行字时马上按A键就可以了，只要眼快手快，就可以很容易钓上鱼。





送完信后就该到和老爷爷一起坐船去カイナシテイ了，在那个港口城市西边的市场里有买不少好东西。同时还看见了水团的人聚集在一起，准备进博物馆，不知道有什么事情发生了。

到其他地方逛了逛后再回来时发现水团的人已经进博物馆了。我也跟着进去，刚进博物馆，就发现了之前两次做坏事的团员，他给了TM46盗窃表示了悔改之意。

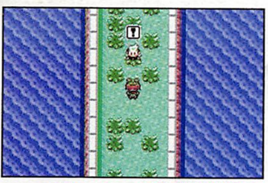
上博物馆2楼，把社长托付的デボンのこもつ交给了研究员，但是突然间两个水团团员冲了进来，想要抢夺走它，在两人都被打败后水团的团长也来了，不过他并没有和我过不去，带领手下撤退了。出了博物馆，墨镜男和在我的装置上登录了。在去战斗帐篷时又遇见了他，对我做了一番告戒后离开了。



出城市往北，路上遇见了博士，他也登录了，以后打电话给他，可以得到PM收集程度的评价。再往上就看见了カラクリやしき，进去后找到躲在暗处的主人后再通过密道进内屋，只要找到写有暗号纸条就可以打开壁画后的大门了，和主人对话可以得到奖励品，而且在过了一段时间后再来还可以继续挑战，奖励品会更好哦。



往右走一路往上，又遇见了ユウキ，再次战胜他后他给我了探宝机器ダウジングマシン，使用了它后可以发现周围到底有没有隐藏道具，有的话就会响起四声，我也会面朝着隐藏道具的方向。



要点：1、在沙滩上的海之家里，先打败三个训练员后，就可以买精神汽水了。

2、和这个小女孩对话得到柔软沙子，作用是地系招数威力1.1倍。



3、战斗帐篷，是本作的新要素，在此详细地说明：这个设施就是战斗训练中心。在这个帐篷里，进去对战是使用设施里特定的PM，而不是自己培养的，此外，在这里的PM等级都是30，敌我一样。在从6个PM中挑选3个之后就可以进去战斗了，战斗采用淘汰制度，直到一方战败，否则不会自动换PM。在战斗前强制存档，战斗要连续进行3场，只有全部战胜对手后才可以得到奖励品。在每战胜一个对手后不仅会回复，而且更是可以选择换一个PM，可供换的名额就是上一场战斗中打败对手的三个PM，只能选择其中一个来更换。



4、战斗帐篷里有个人会送TM41挑衅。



5、市场上有个女人会送一样道具こないれ，是装树果粉末的瓶子。而粉末是必须通信才能得到，这个和火叶类似。

6、命名士家，可以给自己抓来的PM命名，别人的就不可以了。





7、下面的房子里的人给了个安闲之铃やすらぎすず，作用是装备PM的亲密度提升速度1.5倍。

8、和这个女孩对话，如果队首的PM的努力值练满了，她就会送个勋章给该PM。



9、定点教学（所谓的定点教学就是在特定的地点教PM学习招数，而这些招数只能被学习一次），教的招数是虚张声势。



到达了キンセツシテイ，刚要去GYM时，发现了ミツル，他也想挑战GYM，不过在被我打败后认识到实力还不足，和他亲人



眼瞅快毕业的人了，可对游戏的热情一点也没有减弱，真心希望自己将来能从事游戏事业（能在某个游编工作室打杂也不错）。
胡晨，21，男，102202，北京吉利大学02级商务英语（高聘）2班，兴趣：掌机，TV GAME，PC GAME

一起往西去シダケタウン了。

墨镜男看到了这一切，对我的行为大加赞赏。

我接着就去挑战GYM，踩下地板上的凸出的装置后电网会有所改变。没费多大的工夫就战胜了首领，得到ダイナモバッジ了，以及TM34电击波。



要点：1、SHOP左边的房子里的女孩想要ハーバーメール,而在上个城市就有卖，买给她后她会送装硬币的盒子，可以去游戏中心了。



2、SHOP右边的房子里的人送了HM06岩碎给我，它的作用是打碎挡路的小岩石。

3、游戏中心可以玩777和转盘游戏,可以交换到的特技机器有TM32影分身、TM29精神干扰、TM35火焰放射、TM24十万伏特、TM13冷冻光束；还可以交换到的有三个主角PM的玩偶。

4、和自行车店的老板对话可以得到自行车，以后再次和他对话可以把现有的自行车的种类转换，自行车的类型共两种：マツハ型自行车的速度快,不容易控制,但是可以利用自行车的冲力爬上陡坡；ダート型自行车速度慢了点，平时行车时按B是翘起车头，在停车时按住B可以做跳跃,而同时按除了车头方向以外的三个方向键+B键的组合可以做出特技等等。

5、有了自行车后就可以进入キンセツシテイ和110道路之间的自行车道，从キンセツシテイ下面的入口处进入，则被视为是挑战最快记录，用最短的时间来走完自行车道,最好用マツハ型自行车来挑战。走完全程后终点处的人会告诉是否有打破记录，当然也可以无视挑战了。

6、该市的GYM是电系GYM,要是有地系PM就会很轻松了。

7、118号道路上的钓鱼人左边的石头上有隐藏道具"心之鳞片"。

8、定点教学，教的招数是滚动。



接着往西,途中有个饲养所,可以把PM放进里面去升级以及遗传(具体请看研究部分)。



在シダケタウン里的战斗帐篷里遇见了墨镜男，他向我表示了鼓励。

进入隧道，在里面打破岩石(用HM06)使得被隔在岩石两旁的一对相会，男子以HM04怪力相送。



在ミチル之家里，遇见了早已到达这里的ミツル和刚才在隧道里的那两个人。

要点:1、在シダケタウン,商店里有卖新款的精灵球ネスト球。

2、该镇也有战斗帐篷，里面有人送了TM45着迷。

3、该镇的战斗帐篷简介：挑选自己培养的三个PM出战(种族值之和大于600的不能参战),对方的PM的等级与我方的最高等级的PM一样；战斗中不能对PM进行命令，使用哪个招数完全随机，甚至也会出现不战斗的情况--几率大概是1/8左右；战斗中不能使用道具，战斗胜利后也不能得到EXP，每战斗胜利一个训练员后会恢复满PM体力和PP值,连续战胜三人后就胜出，可以得到奖品。



4、隧道的下方出口处的男子旁边可以找到黑色眼镜，作用是携带该道具的PM恶属性招数威力1.1倍。不过不是那男子丢失的……



5、从左边的出口出隧道，出口处那个被我数次帮助的社员送了个新式精灵球，以后再回ト



23860円	
モンスターボール	200円
タイマーボール	1000円
リピートボール	1000円
キズぐすり	300円
いいキズぐすり	700円
どくけし	100円
まひなおし	200円
あなぬけのヒモ	550円

ターンすうが かかれば かかるほど つかまえ やすくなる ボール

ウカシティ的商店就可以买到两种新式精灵球了。

6、PC屋有定点教学点，学习招数是虫系的连续切,威力随着攻击次数的增加而翻倍。

7、ミチル之家左边的房子里,是查看队伍第一个PM的亲密度的地方。



从キンセツシティ往北走，经过一个沙漠，但是沙暴太严重，而不能进去。在えんとつやま入口缆车处有熔岩团的人挡路，只好从左边的火焰近路走了。



在老奶奶的屋子里可以使PM恢复。不过由于老奶奶太好客了，要是不拒绝她的话会一直休息的。



往西就是バジッケタウン了,在PC屋见到了制作电脑传送保管PM系统的大姐マユミ。在镇子里的战斗帐篷里还是看见了





墨镜男。在镇子最左边的114道路的"化石爱好者之家"里，有个小孩子给我了TM28挖洞。

另外在房子左下的道路上的绅士也送了TM05吼叫。在マユミ的家里,她送了个PM的玩偶给我。

一进入流星瀑布りゅうせいのたき，就看见两个熔岩团的团员在那里商量着，但是一会儿水团的团长带领了手下出现吓跑了那两个家伙。水团的团长因为还有更重要的事情，没有为难我，走了。



从ソライシ博士口中得知熔岩团的人将在烟突山有所行动，那么就前往烟突山吧。

要点：1、111道路上的水池旁边有个カチヌキ之家，连续战胜一家四人后再进去和母亲对话得到竞争背心きょうせいキプス,好东西,别错过了。



2、旁边有个建筑：训练员大厦，它和火叶中的训练员塔几乎没有什么不同之处，一样是带着随身的PM作战，一样是在每楼战胜特定的训练员,那些训练员的PM一样是不会变化，一样是对方PM与自己队伍中等级最高的PM一样等级，一样是在最后登记战胜的时间……



3、在这些凸起的地方都有隐藏道具，最左边的更是有TM32影分身。



4、和这个屋子里的主人对话可以得到袋子はいぶくろ,然后在屋外灰色的地方（绿色的地方无效）走动收集火山灰,到达一定的程度就可以和主人换玻璃制品了,大部分是永久性使用的战斗异常状态恢复道具。



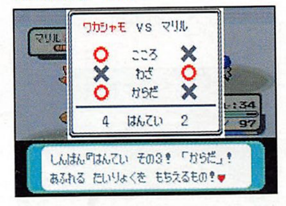
5、SHOP的女子处又是一个定点教学,教的特技是摇手指。



6、该镇的战斗帐篷简介：派出三个PM出战（种族值之和大于600的不能参战）,且战斗中不可替换，在战斗中被打倒后下一个顺序的PM会强制上场。对手的PM等级和我方的最高等级

风林哥，那块洁屏布可以用来擦电视吗？我老妈都用上了。
刘斯瑶，16，男，121000，辽宁省锦州市古塔区第十三中学三年四班，兴趣：掌机，滑板，电脑　风林：——！

的PM一样。在这个战斗帐篷里有个有趣的设定：战斗回合数限定在三个回合之内，在三个回合没有分出胜负的话，会根据战斗中使用的招数的性质来评分，攻击到对方得分，而没有攻击到对方则扣分，要是双方都攻击到对方则是打平。哪方得到的分数多哪方就胜利，要是平局的话则双方同时出局。其他的情况和上个战斗帐篷一样。



8、回忆之家，只要给主人"心之鳞片"，就可以使PM记起曾经习得的招数。



9、流星瀑布外的沙滩上找到"心之鳞片"。



烟突山上，到处是两个团伙的打斗，找到了熔岩团的首领，打败他之后水团首领表示了感谢。之后我拿走陨石いんせき。





往南下山就到达了飞音镇，镇子里有GYM，当然是去挑战这个炎系GYM了，胜利后得到了ヒートバッジ和TM50燃烧殆尽。



刚出GYM，ユウキ就来了，送了个防尘的ゴーゴーゴーグル后就骑车走了。

进入沙漠，发现了一座塔げんえいのとう（塔的出现和时间有关）。里面的裂缝要用跑车冲过去。到达塔顶需要用到HM5，塔顶是两个化石，左边是根化石ねっこのカセキ，左边是爪化石ツメのカセキ，无论选择哪个化石，塔和另外一个化石都会一起消失。



沙漠里还能找到TM37沙尘暴，另外有的石头上有隐藏道具，也一并拿走吧。

要点：1、回烟突山的路上，此人送了TM43秘密力量，在平时



对着画面中的树木或者是岩石上的小孔使用，可以制造秘密基地。

2、现在回カラクリやしき可以进行第二次挑战。

3、烟突山出口处的人卖解除所有异常状态的飞音饼，物美价廉，多买些备用吧。

4、和这个老奶奶对话可以得到蛋，孵化出来的是小果然ソーナノ。



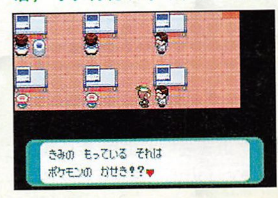
5、GYM右边的房子里卖一些中药，作用依次是体力恢复50、体力恢复200、全异常状态恢复、复活，这些中药的副作用是使用的PM亲密度下降。而同在一个房子里的老爷爷会送"木炭もくたん"，作用是携带该道具的PM火系招数威力1.1倍。

6、GYM右边第二个房子里，这个小孩处是定点教学点，教的招数是模仿。



7、得到徽章后别忘记回火焰近路，那里有几块需要用HM04来推的石头，里面能得到TM06，还有进化用的石头火焰石。

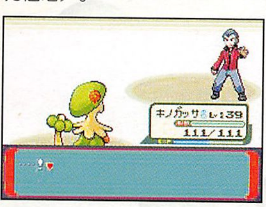
8、回カナズミ的大厦。和社长对话可以得到学习装置がくしゅうそうち，而和2F的研究员对话，可以将化石拿给他复活。爪



多亏改卡学堂的福，让我体会到了自己动手丰衣足食的乐趣，至今为止，短短半个月时间我已经改好了三盘卡了，在此感谢改卡学堂！
张磊，17，男，100036，北京市海淀区定慧寺房修一公司宿舍16号内3号，兴趣：《PG》，掌机，改卡，音乐，GAME

化石是虫+岩属性的PM,根化石是草+岩属性的PM,实力都很强。

坐老爷爷的船回トウカシティ，和老爸的GYM挑战并胜利，得到了バランスバッジ和TM42空元气（普系攻击招数，自己陷入中毒或者麻痹或者烧伤状态时威力倍增）。



同时ミツル的父亲把我带到他家,并送给我HM03冲浪,回老家可以途中发现了在野外的博士，家里，老妈也登录了，听说我打败了老爸，把おまもりこばん送给了我，它的作用是携带后的PM出场战斗，胜利得到的钱翻倍。

从104道路往下乘浪走105水道。到了ムロタウン镇做短暂的休息后继续往右走108水道。发现了条沉没船，进去查看，在船上层找到了钥匙，打开了原本锁着的门后得到了TM13冷冻光束。

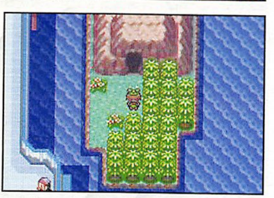




电系GYM首领拜托我一件事情，就是去解决发电场的事故，之后给了我钥匙。发电场在自行车道底下，必须乘浪才能到达。

进去后顺利地解决了事故，还得到了进化用的雷之石。回去





向首领报告后，他送了TM24十万伏特表示感谢。

要点：1、从カナズミシティ北方乘浪往北，可以找到TM01气合拳。如果是使用马赫自行车的话更是可以找到一个提升努力值的道具。

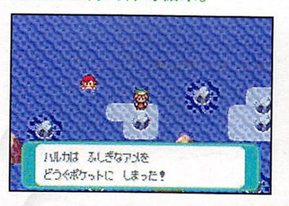


2、现在可以去以前因为有水而无法前往的地方了，有不少地方是能找到道具的。

3、105水道的这个地方可以找到心之鳞片。



4、沉没船的外面的岩石上调查可以得到神奇糖果。



5、现在再去カラクリやしき可以进行第三次挑战。

6、发电场出现的小磁怪的能力还不错，值得培养。

从118号道路乘浪往右，刚走了一会，ダイゴ出现，为我上次的帮忙再次致谢。继续往右走,不久后来到了树果名人家,屋子外有很多种树的地方,而主人也会送点珍稀的树果,会完树果名人后回119号道路，一路往上走来到了天气研究所，又看见水团一伙人了。



进去打败水团干部后突然水团的一个团员冲了进来，连声说不好,是熔岩团那一伙……在水团撤退后博士为了报答危机解除之恩，送了个PM"天气小子"给我。

刚过了桥，ユウキ出现，并提出挑战，战胜他后他送了HM02飞空给我。



他走后紧接着墨镜男又不失时机地出现，期待我在下个GYM也有出色的表现。

要点：1、岸上的岩石处有个隐藏道具。

2、钓鱼人送了个好钓鱼竿，可以钓到更好的PM了。不过钓的难度变大了。出现了那行字



后按住A，然后直到再次出现那行字后再按A，才比较有可能钓到鱼。



3、这种地方只有特技自行车才能过去，过去之后调查墙壁上的小洞外面的花，可以得到努力提升的道具。

4、和研究所的博士说话前别忘记把身上的PM携带空位留一个下来。

5、在天气小屋下面的瀑布右边的小空地里可以找到PP恢复满的道具。

6、顺着瀑布乘浪往下，到下面可以找到进化用的叶之石。

总算是到了不再有雨的地方了，这里是ヒワマギシテイ，一个在树上的城市，城里有卖不少秘密基地用的桌子和凳子，本来是想去挑战GYM的，不过去GYM的唯一的通道被看不见的东西挡住了，没有办法前进，无奈只好出城往东走120道路了，在桥上，ダイゴ使用了个道具，一下子跳出来个原本是透明的PM，原来是它在捣鬼。之后他把道具送给了我。



这下可以挑战GYM了，GYM是飞行系GYM，战胜首领后得到了フェザーバッジ和TM40燕返。刚出GYM，墨镜男打电话来祝贺。



要点：1、和这个老奶奶对话，只要连续猜对三次就可以得到TM10觉醒力量。



2、定点教学点，教的招数是梦话。



3、可以用公的瓢虫バルビート来和他的正电兔プラスル交换。



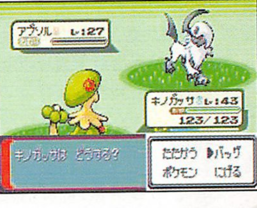
4、桥下的洞里可以找到TM11日本晴。

5、这里可以找到神奇糖果，需要HM01居合斩。



6、120号道路尽头的草丛里有出没一种PM叫做アブソル，模样不错，实力也强，值得培养（其实是笔者喜欢它那酷酷的模样-。-）。

接着就是往下个城市ミナモシテイ了，就在快到时，看见水团的几个人在密谋着什么事情，接着他们往日落山去了。





在爱看电视的モナミ家2楼再次遇见了墨镜男，他表示希望我也能在PM选美比赛中有所建树。

在百货大楼门口又遇见了ユキウ，再次战斗，再次胜利。



水团的人也在这个城市出现，他们的某个团员现在在训练皮皮鲸，堵住了出海口。而水团的总部也在这里，不过团员以首领不在为理由而把我阻挡在外……

要点：1、选美中心，向柜





台后的服务员要到了怪兽盒，就是制作糖果的盒子了,和边上的旁边有人的机器进行调查可以制作出各种各样的糖果。比赛分为四个等级，依次为普通级、超级、超高级、大师级，越后面难度越高。

2、忘却爷爷家,可以把任何招数忘记,包括正常情况下无法忘记的HM机器的招数。



3、城市最右边的房子里的人送了TM44睡眠。

4、调查这块石头可以找到心之鳞片，而调查另外一块石头则得到点数上升。





5、狩猎区,可以任意抓PM的地方。进去只需要500元,就可以得到30个球。里面大多是其他地方没有的稀有PM。其中不乏强力PM。而且里面有很多道具，要全部拣光要来好几次,而且有利用两种自行车的特殊能力才能到



达的地方。没有怪兽盒就无法进来。如果把怪兽盒的材料放在草丛中的塔一样的地方，就会吸引来类似性格的PM。

6、百货大楼里面有卖非常齐全的货物。更是有TM17守护、TM20神秘守护、TM33反射盾、TM16光之壁、TM38大字火、TM25闪电、TM14暴风雪、TM15破坏光线出售。还有琳琅满目的装饰品。顶楼的女孩处是定点教学，教的招数是替身。



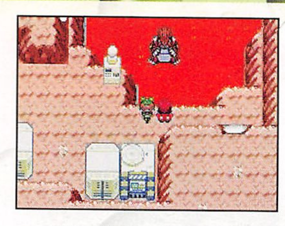
从122水道往南，进入日落山おくりびやま，在山上找到了TM48特性交换。到了山顶，遇见了先一步赶到的水团的团员，团长发现我后带领手下离开了。老奶奶送了个熔岩之证マグマのしるし给我。



只有有了熔岩之证才能够进入熔岩团的总部。而有熔岩的地方当然就只有烟突山了,在烟突山下山的路上,熔岩之证发挥了作用,熔岩团的基地的大门打开了。



里面的地形错综复杂,找到了首领。他正在尝试着复活地神兽古拉顿！当古拉顿从沉睡中觉醒之后就立刻消失了……



战胜了首领后所有团员也跟着跑了，反正他们的目的已经达到，要接着进行下一步计划了。

在カイナシティ，潜水艇已经造好了，当大家正要去参观时，里面传来了大笑声，是水团！当我冲进去时还是迟了一步,他们把潜水艇抢走了……



要点：1、此处可以得到神奇糖果，而在这里左边的女孩处得到TM19。



2、和1F的右上的人对话得到清净符咒きよめのおふだ,作用是装备后遭遇野生PM的几率下降，必须把装备该道具的PM排在队首才有效。



3、山上的塔顶处得到TM30影子球，还有道具悠闲王冠のんきのおこう和うおしのおこう，作用分别是使敌人的命中率下降到95%,和提升水类型招数的威力

银时计传出发售的消息就第一时间预定了，那时希望在高考之际带着银时计考试，可惜收到时已经考完了，我现在已经考上大学了，希望GGJJ能送我一个SP陪我打消大学孤独的生活。童聚沙，18，男，243000，兴趣：盼SP

（1.05倍）,让202号和183号PM（全国图鉴编号）带着它们生蛋则会……



4、日落山上单独的墓碑中有一些有隐藏道具。

现在可以走124水道了。不一会儿就来到了トクサネシテイ，这里也有GYM，当然是要挑战了。GYM是以超能系为主，而且战斗大多是2VS2进行的，打败双胞胎首领后得到了マインドバッジ和TM04冥想。

刚出GYM，在市里闲逛时就发现了熔岩团一伙，尾随他们时和墨镜男又见面了，他对我说了些火箭发射中心うちゅうセンター的事情。



进入火箭发射中心，一阵紧张的气氛，是熔岩团一伙把这里占领了！

到2楼发现了正在阻止熔岩团的ダイゴ，选择三个PM和他一起把熔岩团的首领+干部解决了。但是他们还是想找出控制古拉顿的方法。



去トクサネ市的ダイゴ的家里，他把HM08潜水送给了我，通往ルネシティ只有用潜水才能进去。



要点：1、稀有猎手家，把收集到的碎片和他交换可以得到进化用的石头。



2、定点教学，教的招数是爆裂拳。

3、商店里有两种新的精灵球出售。



4、在这个地方可以玩到两种迷你游戏，分别是"迷你PM跳跃"和"多多利吃树果"，不过是要通信才能玩……



5、城市右上的房子里的钓鱼人送了最好的钓竿给我，比起



好钓竿来说能钓到更好的PM，不过却更难使用。

6、火箭发射中心入口处的人送了个进化用的太阳石。

7、看看洞，在涨潮（就是需要用到HM03冲浪来才能自由行走）和退潮（就是只需要走路就可以了的）两个时段分别来这里收集浅水贝（蓝色贝壳)和浅水盐（呈沙堆状）各4个就可以和里面的老爷爷换空贝,作用是攻击对手,对手所受到的伤害的1/8转换为自己的HP。



刚离开トクサネシテイ，还有要追潜水艇呢，从这里往下潜就可以发现潜水艇。之后来到了一个洞窟。



在洞的深处找到了TM26地震，打败了水团首领后海皇牙也复活了！并且和古拉顿一样逃跑了。熔岩团一伙也赶来了，在发现了海皇牙被复活后，他们意识到了事情的严重性。这个严重的情况马上就反映出来了：周边地区一会暴雨一会烈日,如果事态这样发展下去，这种灾难将波及整个地区。



ダイゴ也赶来了，他建议我去ルネシティ一趟，或许那里有

飞月：恭喜童读者，希望在大学里继续努力。
雪人：SP好多人都想要，不过还是要看童读者有没有这个运气了！

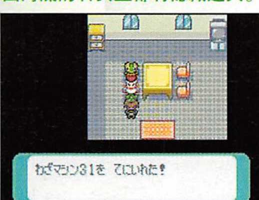
解决事情的方法。

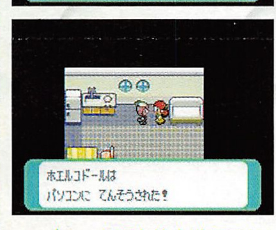
要点：1、海上有黑影的地方都可以使用潜水潜下去。





↑2、上图在海底这种颜色比较深的地方都有隐藏道具；下图海底的石头上都有隐藏道具。





↑3、上图中的人送了TM31瓦割；下图中的人送了皮皮鲸玩偶。

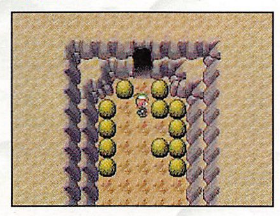
4、定点教学，教的招数是舍身冲撞。



5、两人在比ハスボ－和ダネボ－到底哪个比较大，分别给他们看看自己抓住的两种PM，只要该PM的身高高于图鉴上的数据，就能得到道具。



6、海中洞窟里的推石头谜题的结果如下。



目前就要去ルネシテイ了。



↑从这里下潜可以前往ルネシテイ。

在ルネシテイ里，两个神兽正在进行着宿命的对决，看来是无法使它们停手的了。



两团的首领也都在这里，但是都一筹莫展。和ダイゴ对话后他把我带到了觉醒寺里。我在里面看见了原ルネ市GYM首领ミクリ，他和我讨论了一下，认为现在该去天空柱そらのほしら。天空柱在131号水道，从トクサネシテイ往南走128水道，接着走130水道就可以前往131水道上的天柱了。



进去后，遇见了比我先到达的ミクリ，这个时候，暴雨和干旱的灾难也蔓延到了这里了。顶楼，感觉到了危机的烈空座飞走了。

要点：1、（以下全是ナギナタウン的事情）定点教学，教的招数是大爆炸。



2、如果带头的PM的亲密度高,则会从这个人那里得到TM27报恩;否则什么也没有。



3、交换PM的地方，用ダッツ－交换タツベイ。

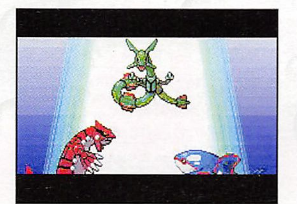


4、从ナギナ往西，都是水流湍急的地区（132、133、134水道），只能前进不能后退,在那些岛屿上有不少道具，要全部得到就必须来好几次。

回ルネシテイ，刚好目睹了

你们真的奖SP吗？我不信！寄一台我看看！如果是真的，也一定要给我啊！上次回函卡我贴了两张6角的邮票啊！黄添翼，13，男，410008，湖南长沙开福区华夏路竹韵商居1栋405#，兴趣：SP，上网，听音乐　雪人：这个中奖理由是不是太勉强了啊？

烈空座阻止两神兽之间的争斗的全过程。在烈空座的介入下，两神兽撤退了。



ミクリ为了感谢我，特地把HM07攀瀑送给我。接下来就是去挑战GYM了，这个GYM是水系GYM，只有把冰面全部踩过一遍后，楼梯才会出现。战胜BOSS后得到了レインバッジ，以及TM03水之波动。



8个GYM徽章都已经收集到了，终于到了要去挑战精灵联盟的时候了。在里面找到了TM29精神干扰。在走了不一会儿，ミツル出现并提出挑战。



战胜他后继续前进。出了冠军之路就是精灵联盟了。守门员在检查了我的徽章后同意我挑战。

第一个天王是恶天王，格斗PM是他的克星，第二个天王是鬼天王，有恶PM就好对付了；第三个是冰天王，还是怕格斗PM；第四个是龙天王，冰是他的弱点；

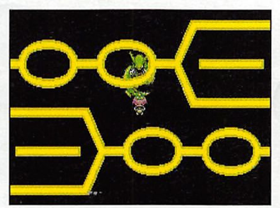
四天王都被打败了，最后的冠军也在等着我。他就是原ルネ市GYM的首领，在解决两大神兽事件给予帮忙，并送我HM07的ミクリ！他的PM是水系的，害怕电。



其实不管是四天王还是冠军，都被我的烈空座用"龙舞+燕返/神速"的组合轻松消灭了。

刚成为新的冠军时，ユウキ就赶来向我提出建议，不过他已经来迟了。接着就是记录获胜的情况了。

要点：1、现在回天空之柱,烈空座就在顶端,可以抓了。不过以现在的等级想要对抗LV70的它……真的现在就想要的话,要不疯狂练级,要不使用大师球。



有了烈空座,你就知道精灵联盟根本是那么的不堪一击！

2、114号道路的瀑布，在有HM07攀瀑后可以上去了。



3、天气研究所旁边的瀑布也可以攀登了，必须用到特技自



行车才能得到所有道具。

4、流星瀑布里，有需要攀登瀑布才能去的地方。里面能找到TM23钢之尾（钢系攻击招数，附带效果为30%几率敌防御降一级)和TM02龙爪（龙系攻击招数，无附带效果）。在图中所示的地方更是可以抓超强的PMボ-マンダ的初期形态！



—— 通关后 ——

下了楼，老爸给了张船票。这时,电视上正在播放神秘的PM的影像,老妈问我看到的PM的颜色,选项可以任意选。出了家门,博士把我带到了研究所,并把我的图鉴升级为全国图鉴。

正要离开镇子时，墨镜男打来了电话，告诉我船已经建造好,在两个城市都有船坞。可以乘坐。前往カイナ市，坐船前往战斗国度バトルフロンテイア，墨镜男也在船上，他先是对我取得了冠军表示祝贺，然后说了战斗国度的事情，希望我也能在那里有好的表现。在他下船后船就出发了。

船上有不少训练员，比试比试吧。有个人还送了TM49强夺(恶系辅助招数，作用是敌使用的能力变化与回复技能效果转到自己身上，必定先出）呢。同时在船舱的垃圾桶中得到了剩饭，作用是每回合恢复最大HP的1/16。

调查第二间空房间的床，休息完后船就到港了。





守护英雄

GBA		
TREASURE	ACT	64M
2004.09.15	29.99美元	1-4人用

文/掌机圣域 爆流顽驮无
编/雪人

《守护英雄Advance》是日本著名的游戏开发商Treasure公司于1996年在土星上发售的经典名作《守护英雄》的GBA版续作。本作是Treasure推出的第一款正统续作，将延续前作的故事情节，不过即使是没玩过前作的玩家，也不会看不懂游戏的剧情发展。另外，游戏还有难易度等设置，令新玩家能够轻易上手。总之，这是近期不可不玩的热门游戏之一。

系统介绍

基本操作

移动……方向键
攻击……B键
跳跃……A键
防御……R键
魔法……R+B键
魔法切换……L键

防御反击……在敌人攻击瞬间按R键。
浮空短跑……在空中配合方向键按A键可在空中移动一段距离。
hyper模式……当怒气槽闪光后按A+B键即可发动，持续时间由原怒气槽的长短决定。
目标跳跃……在游戏中某些地方会出现一个圆形目标，按两下A键即可转移到该处。

游戏菜单

STORY MODE	故事模式。选择"2 PLAYERS"则需要通过联机来与人共同战斗。
VS MODE	对战模式。需要联机才能进行，最多可以同时四人混战。
TRAINNING MODE	训练模式。可以自由选择人物与电脑1对1的较量。
TUTOUTAL	教学模式。由敌人Zur来教授游戏的基本操作。
ENDLESS	生存模式。用HARD难度通关后的隐藏模式，
TIME ATTACK	时间模式。用NORMAL难度通关后的隐藏模式，要在50秒内与大量敌人战斗。
OPTIONS	游戏设置。包括难易度，游戏操作，制作人员和删除存档。

水晶作用

在打败大多数敌人时会掉落水晶，这些水晶是具有很大作用的。

角色升级——每一大关结束后会有一次升级的机会，增加哪些能力由自己选择，同时会消耗水晶。升级选项从上至下分别是HP数值，MP数值/恢复率，攻击力、防御力、魔法攻击力、魔法防御力、移动力。

隐藏人物——从第二关开始可以把水晶送去实验室给博士做研究用，研究每达成100%则增加一名隐藏人物。隐藏人物可在通关后用于各个模式中。（EASY模式无此功能）。



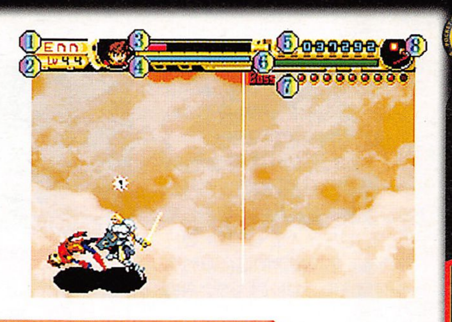
▲升级选择画面


▲全隐藏人物图鉴

灵魂出卖

主人公在游戏中死亡后，会有死神出现询问是否愿意出卖灵魂。选第一项是重新游戏。选第二项主人公则会在死亡的地方复活并穿上黑色盔甲，此时是无敌的；其中在不

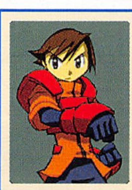
同难易度无敌模式能坚持的时间不同，SUPER HARD是1分钟，HARD是3分钟，NORMAL是6分钟，EASY是无限时间，时间一到就GAME OVER。



—— 状态菜单 ——

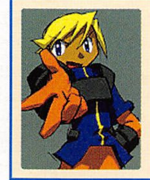
(1)人物名称；(2)人物等级；(3)HP槽；(4)MP槽；(5)水晶数量；(6)怒气槽，闪光后按A+B可爆发Hyper模式；(7)BOSS HP槽；(8)当前魔法，L键切换。

主要人物介绍



Enn（CV：绿川光）

拥有英雄之魂的炎属性战士。"攻击才是最好的防御!以后的事情以后再考虑。"角色性能：物理攻击和魔法攻击能力都比较平均，在游戏初期非常好用。



Ray（CV：绿川光）

拥有英雄之魂的雷属性战士。"装甲虽然薄，但可以用技术来弥补！"角色性能：游戏进行不久会发觉这是一个十分方便使用的角色。



Hyu（CV：绿川光）

拥有英雄之魂的冰属性战士 。"人生要踏实，最后幸存的人才是胜者。"角色性能：防御较高，魔法的攻防能力平衡。



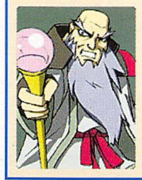
Hime

引导主人公进入异世界战斗的公主。"欢迎来自异世界的英雄之魂，我等了很久了！"角色介绍：利用主人公收集的水晶来帮助主人公升级。



Zur(CV:横尾博之）

用谜之复活术令自己恢复，拥有不死身的帝国干部 。"我才是主角，领教我的厉害吧！"角色性能：使用移动系的技能和飞行道具等，魔法攻击十分强大。



Kanon(CV:大木民夫)

统治魔导帝国的暗黑魔道士。怀着再次夺取世界的野心。角色性能:具有压倒性优势的魔法攻击,高机动力,浮空能力和无限精神力的最强魔法使。

流程攻略

（注：本攻略中的一级关卡编号为游戏中的每一大关；二级关卡编号为每几个能连在一起的小版面组成的关卡；三级关卡编号为每个可分离的小版面。推荐使用人物：Enn）



STAGE 1

※1-1：本关任务是打败开始动画里三个Zur的手下。将他们打下山谷也可获得胜利，但是为了得到水晶，还是将他们彻底解决的好。

※1-2：本关任务是岩石跳跃。技巧是要不断的按A+上方向键。若跳跃没踩上岩石也不要慌，按A键加方向键可短暂浮空，等到下一颗岩石落下即可踩上。若是成功到达顶端后可以看到一只红色的Goblin，干掉它可以获得一颗大水晶。如果不能跳上去则会直接掉下进入下一关，掉到地面后还要小心来自上方的岩石袭击。



▲顺利通过1-2出现的红Goblin

※1-3：本关任务是干掉Kanon用魔法阵召唤出来的所有敌人。

※1-3-1：本版敌人是士兵群，只有将那个红色士兵干掉才能过版，不然士兵会不断出现。不过为了水晶，大家还是可以多打点士兵。

※1-3-2：本版敌人是Cyclops，攻击力很高，一般被他的重拳击中

三次就会GAME OVER。不过他也有弱点，那就是攻击准备动作大，只要在他出拳前不停按R键防御反击（记住，是不停按，不是按着不松手）成功后再攻击他就好了。

※1-3-3：本版任务是面对Kanon召唤出的一个机器人坚持30秒钟。机器人是无敌的，该部分重在防御。当机器人放出光球时要按R键防御。不停掉落的蓝色爱心可以恢复魔法值。30秒后飞弹会把机器人炸掉。

※1-4：本关任务是追击Kanon及Zur。

※1-4-1：本版任务是逃离大火，玩家要往画面右方跑去，途中的树木可以打烂获得水晶，一直走可进入山洞。

※1-4-2：本版任务是突破山洞，需要打破石壁才能前进，打破石壁的同时会涌出一堆Goblin，都是很弱的，干掉他们可以随机得到一些补充道具。打破最后一块石壁后往回走可遇见一个巨大化的Goblin，干掉他有个大水晶。



▲巨大化的Goblin

※1-4-3：本关敌人是Zur和四根魔法柱。由于将Zur打掉一定HP后他会逃跑并结束该关卡，所以要先打柱子获得水晶。在柱子伸长放炸弹时攻击它费血较多。

过第一关后博士便出现了，可以给他水晶做研究，以获得隐藏人物。

STAGE 2

※2-1：本关任务是干掉不断跳上甲板上的敌人。

※2-1-1：本版敌人是炮台群和Roper群。先发是炮台群，他们被击破后会自爆，捡到水晶后应迅速远离他们，以免被炸伤。另外还要小心河面上也会有导弹发射过来。击破所有炮台后Roper群登场。黄Roper从天而降时注意看他们的影子，不然会被戳伤。同时会有定时自爆的红Roper慢慢向玩家飘来，不用避开，跳起攻击头顶可以干掉他们。



▲红Roper上方的数字是自爆倒计时

※2-1-2：本版任务是避开碎石并干掉士兵。碎石袭来时按着R键防御即可。碎石完后是士兵群。战斗一定时间后Dylan出现，自动进入下一版面。

※2-1-3：本版敌人是Dylan和两个炮台。把Dylan打败后他会逃走并且结束该关，所以建议先击破炮台以获得水晶。小心Dylan使用的魔法，此时对主人公的伤害挺大的。

※2-1-4：本版敌人是士兵群和红Goblin群。干掉Goblin会掉落补充HP的红色爱心。不过战斗一定时间后Ginji会出现并自动进入下一版面，所以要抓紧时间。

※2-1-5：本版敌人是Ginji及其分身群，分身会不断出现。虽然打倒分身会有大水晶，但是为了安全着想，还是集中攻击本体比较妥当，打败Ginji后他会变为第二形态。

※2-1-6：本版敌人是第二形态的Ginji。一开始他便会爆发Hyper模式，不过好在对手只有他一个人，小心他的魔法攻击就可轻易过关，战胜后获得他的灵魂--"G"，HP、MP全部恢复，移动力+10。



▲Ginjn的灵魂--"G"

※2-2：飞船从瀑布上落下，本关主要任务就是BOSS战。

※2-1-1：本版敌人是炮台群，这些炮台会发出射线，同时有导弹从水面上发射过来。但这些炮台较前面的弱，几乎可以一击击破。

※2-1-2：本版分三部分。前部分任务是躲避导弹和光弹。躲导弹时适当左右来回移动即可；而光球发射以后则要不停按R键防御反击，中部分敌人是士兵群。后部分敌人是BOSS圆球飞船。飞船先是光弹攻击，不停按R键防御反击即可。接着会有四个定时自爆Roper出现，全部干掉来不及，建议避开。然后飞船会连续三次撞击甲板，撞击瞬间要跳起；而撞击时抛上甲板的三个导弹需用轻拳引爆。最后飞船会跳上甲板，等到看得见飞船影子时才开始躲避，不要被他压到或震伤。飞船上甲板后便是攻击他的时机，记得要跳起攻击，不然会被Goblin们围殴。上述飞船的攻击会反复出现，掌握方法来回几次便能将其击破。

STAGE 3

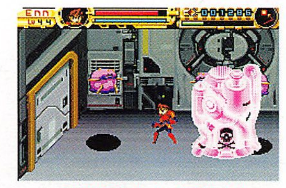
※3-1：本关任务是在飞行器上跳跃躲避炮台的攻击。不必攻击炮台，重在防御。3-2本关任务是突破飞船追击Zur。

※3-2-1：本版任务是突破电门，一开始着地后前方会有两个炮台，炮台后面的推进器会把炮台往外推，此时小心别被一起推下去。跳起躲开后先到其后方将三根魔法柱击破。接着将推进器打烂，此时那两个炮台就不会动了，将上面那个推到开关上，门上的电流就会停止。炮台被干掉后还会再出现，没水晶的，不要浪费力气。



▲将上面的炮台推到电流开关上

※3-2-2：本版敌人主要是毒气装置。他放出的毒气会使主人公的HP减少。而在装置准备放毒时攻击他的话就会停止放毒；之后便开



▲装置闪光充电，不能攻击

抓宠经验：抓神兽还是大师球好，我为了抓凤凰把乘龙升了50多级，又催眠又红血，用了十多个球才抓住，浪费了几天的人生大好时光。我大哭……陆家凡，14，男，江苏省无锡市羊尖镇严家桥北街8号，兴趣：玩GBA，看动漫

始闪光充电，会把主人公麻痹，这时要停止攻击。装置闪光过后还会继续放毒，再次攻击他……击破后从右边的门进入下一版面。即使击破毒气装置，Roper仍会继续出现，想赚水晶的话这是一个好地方。

※3-2-3：本版敌人是Dylan和四个炮台。同样是要先击破炮台，若是先打败Dylan的话，虽然炮台也会自爆，但是无水晶。

※3-2-4：本版敌人主要是魔法柱操控装置。他会令带激光的两根魔法柱不断来回移动，扫向主人公。击破方法同3-2-2。

※3-2-5：本版敌人是红Goblin群，干掉他们补充HP。

※3-3：到达本版面后，地面开始下降，任务就是干掉Zur和途中出现的敌人。

※3-3-1：本版敌人是Zur和四个黑魔导师。黑魔导师的魔法虽然厉害，但是不堪一击，先解决掉他们再专心攻击Zur。Zur也不是很强，硬打就行。士兵也会出现。

※3-3-2：本版任务是接着干掉士兵群。

※3-3-3：本版敌人是一蓝一红两个Cyclops。前面曾打过，攻击力很强，小心不要被他们夹攻。而此时左、右、上三面的墙壁碰到后敌我都会受伤，场地略显得狭窄。巧妙利用R键防御反击是致胜的关键。

※3-4：本关分两部分。前部分任务是躲避炸弹。炸弹来时用R键防御反击，成功后有水晶落下。后部分任务是岩石跳跃。

※3-5：本关任务是打败Han，获得灵魂"H"。

※3-5-1：本版敌人是Zur手下群，士兵群，Roper群和Cyclops群。知道有多危险了吧。不过好在本关打倒敌人后会随机掉落大HP补充道具，及时补充HP就不会有生命危险。要注意Roper的冰系魔法，小心别被冻住。另外Cyclops会经常双手震向地面，此时要跳起或远离他。

※3-5-2：本版敌人是Han和四个黑魔导师。先将黑魔导师打败后再攻击Han。Han使一把大刀，攻击力很强。可以利用他的攻击准备动作大的弱点，用R键防御反击成功后再不断追打他。打败他后他会变为第二形态。

※3-5-3：本版敌人是第二形态的Han和Ginji。Han一开始会爆发Hyper模式，同时还有Ginji帮忙。不过此时的Ginji已没有前面那么厉害了，只要将Han打败就可过版。战胜后获得他的灵魂——"H"，HP、MP全部恢复，攻击力+10。

※3-6：本关任务是突破这个房间，开始共有九根魔法柱，只有主人公靠近后才会冒出来。可以一根根地吸引出来逐个消灭。通过后将那堵墙壁打破即可过关。实际上不打那九根魔法柱直接冲过去也行，不擅长打魔法柱的玩家建议直接冲过去的好。

※3-7：本关任务是追击Kanon。

※3-7-1：本版任务是击破圆球飞船的内核。照例先打黑魔导师。Kanon此时是无敌的，避开他的魔法就好，别费力去打他。攻击飞船时记得跳起来打，这样可同时避开飞船发出的火焰。结束后Kanon逃跑，Dylan出现。

※3-7-2：本版敌人是Dylan，Dylan水平没变，打法同前。

※3-7-3：本关任务是逃离飞船，一直往右跑，途中的士兵可顺便干掉，会随机掉落大量补充道具。到达一定地点后通过此版。

※3-8：本关敌人是Kanon，需要在不停掉落的飞船碎片上与他战斗，既要小心跳跃，也要攻击Kanon，如果使用的人物是Enn，建议使用能跟踪敌人的火球魔法，待Kanon被击中硬直后再去攻击他，不要企图将Kanon打落下去而获得胜利，因为他即使掉下去也会如主人公般再次返回。最后要注意的是打败Kanon时最好在其身边，因为胜利后只有一瞬间便会结束该关，那时就得不到大颗的水晶了。



▲要在空中与Kanon战斗

STAGE 4

开始Edo会把灵魂——"E"交给主人公，防御力+10。

※4-1：本关任务是突破大桥追击Zur。

※4-1-1：本版敌人是Goblin群和炮台群。这次的炮台除了发射导弹外又有新攻击方式。小心不要靠炮台太近，他会飞起并往下压，压中后主人公受伤虽不多但是硬直时间长，此时容易被Goblin占到便宜。

※4-1-2：本版敌人是飞龙群。飞龙除了会放出小火球攻击外，偶尔还会蜷成一团震向地面，这时要跳起躲避。战斗一定时间后古代英雄Valgar赶到。

※4-1-3：本版敌人是Valgar和飞龙群。Valgar是忍者，速度很快，使刀攻击。最好爆发Hyper模式以增加移动力。胜利后Valgar变为第二形态。

※4-1-4：本版敌人是Valgar的第二形态，Ginji和Han。同时受到三个强手攻击，又要用到防御反击了，只要将Valgar打败就可过版，获得Valgar的灵魂——"VA"，HP、MP全部回复，MP数值/恢复率+10。

※4-1-5：本版敌人是火焰喷射器群。该版面中挡板和火焰喷射器会间隔地出现。挡板虽无碍游戏进行，但是打烂后会有水晶。火焰喷射器会发射出火焰光束，被击中的话硬直时间很长。若使用的人物是Enn，能跟踪敌人的火球魔法则会很方便，一炮一个。

※4-1-6：本版敌人是机器人。机器人除了重拳攻击和闪电魔法外，还会放出能发射火焰光束的机器球。每个机器球只发射一次光束便消失，躲开或是打爆都行。

※4-1-7：本版任务是逃离被不断爆炸的桥(击破这种机器人总是发生大爆炸……)。途中会有大量无攻击性的球体挡道。虽然球体好打且有水晶，但也得注意别被挤下桥，一定时间后便可到达安全地带。



▲这种球体会把主人公挤下桥去

※4-1-8：本版敌人是飞龙群，Goblin群，炮台群和火焰喷射器群，同时还有挡板出来妨碍战斗。大乱战啊。

每期必看《游戏动漫坛》绫小路感人肺腑的文章，义行君倾吐心声的语句，让我感受了游戏与动漫的伟大，在此，我代表广大掌机迷和动漫fans向绫小路义行表示深深的谢意。吴震刚，16，男，215200，江苏省吴江市松陵镇鲈乡二村58幢204，兴趣：掌机游戏，PC，音乐，看书

※4-1-9：本版主要敌人是圆球飞船。圆球飞船要积蓄能量才能发射光弹，而攻击他时能量积蓄就会变慢。关卡一开始便冲上去打，有光弹射出就按R键防御。第一层装甲很快就会破裂，此时Zur会跳出飞船逃走。接下来还要继续对付飞船，而且会有士兵出现了。飞船攻击方式不变，按上述方法攻击他即可。因为有士兵存在，攻击时还需跳起躲开士兵。

※4-2：本关任务是在魔法装置群中坚持5分钟。魔法装置只有三个，不过只要击破一个他就会分身，始终保持三个的数量。头三个击破的魔法装置会掉落大HP补充道具，而剩下的魔法装置无水晶，要躲要打自己决定。实际上魔法装置虽然会分身，但是仍然可以全部干掉的。

※4-3：本关任务是打败Cerena，获得灵魂"C"。

※4-3-1：本版敌人是Cerena。她会使用多种魔法。攻击她的同时还要注意从上空射下的光柱，光柱射下点会有标志出现，别站在上面就好。等会是BOSS关，战斗会很辛苦，不要在这里浪费太多HP。

※4-3-2：本版是第二形态的Cerena，Ginji，Han和Valgar，Cerana会爆发Hyper模式，同时会有Ginji和Han从旁协助。因为有三个敌人，最好待在画面边缘战斗，这样就不会受到来自两个不同方向的攻击。多用R键防御反击。Ginji或Han其中一人被解决后Valgar会上场。只要打败Cerana就能过关，获胜后得到Cerena的灵魂--"C"，HP、MP全部回复，魔法攻击力+10。

STAGE 5

※5-1：本关任务是突破几个大台阶追击Zur。

※5-1-1：本版敌人是两个台阶共8个挡板群。这回的挡板可不好对付了，只要走到它的正前方便会发射小火球攻击。而且他们防御力高，用一般拳脚很久才能打破一个。若硬打的话到后面的关卡会支持不住的。建议到远离挡板的地方使用长距离光束魔法攻击，这样每两个两个的击破就安全了。除此方法外，还有一种逃避的办法：从挡板中间穿过，不会受到攻击，可顺利到达下一版。

※5-1-2：本版敌人是四块挡板和一个天空剑士。按上关方法打挡板不行，因为光束攻击要积蓄能量；剑士攻击招式多，也不好打。若使用人物为Enn的话可以跳上画面右边的台阶上，只要不太靠近台阶边缘，敌人就不会发动攻击，同时使用跟踪火球魔法。火球一般会攻击剑士，而剑士被火球打飞空中时再补上几拳，反复几次即可消灭他。剑士死后挡板全部自爆，慢慢捡水晶吧。



▲站在此台阶上使用魔法攻击

※5-1-3：本版敌人是两个尖锥装置和Goblin群。Goblin会不断从尖锥装置中跳出。尖锥装置也会使用魔法。不过只要站在远离尖锥装置的地方用魔法攻击的话就十分安全，因为不靠近尖锥装置的话他是不会发动攻击的。



▲在这里不会引起尖锥装置攻击

※5-1-4：本版分两部分。前部分敌人是两个天空剑士。会使用瞬间移动，听见笑声后做好防御准备，后部分敌人是Hyper模式的Zur和三个天空剑士。这是一场恶战，不过可以放开来猛打（版面结束可回复HP）。Zur一般只使用旋转攻击，很好防。胜利后得到Dylan的灵魂--"D"，HP，MP全部回复，HP数值+10。

※5-2：本关任务是在铁板上通过岩浆地带。虽然不用担心掉落岩浆中，但也因此战斗场地十分狭窄，本关敌人都会定时自爆。先发是Roper群，炸弹爆炸定时为14秒，他们从上空掉落时记得站在铁板边角处，以免被戳伤。接着是飞龙群，定时为15秒。本关敌人快爆炸时使用R键防御，跳起容易被炸到。

※5-3：本关任务是在墙壁合上前跳去上面。不断按A+上方向键很快就行。

※5-4：本关任务是突破魔法阵。

※5-4-1：本版敌人是飞龙群。飞龙很多，很容易被围攻。若被飞龙的小火球击中着火可冲进敌群中将敌人给引燃。努力打吧，下个关卡有大HP补充道具。

※5-4-2：本版敌人是封在石柱内的五个敌人的石像。只要打破石柱石像便会跳出来。建议逐一将石柱和里面的石像击破，不要一下子打破多根石柱，以免遭到围攻。实际上也可冲过这版直接进入下一版面，但是击破石像会掉落大HP补充道具，最好在此补充一下。石柱从上到下分别是Han，Cerana，Ginji，Kanon，Valgar。

※5-4-3：本版敌人是天空剑士及其头目。关卡开始时主人公体内的所有英雄的灵魂都被封在石头里，此时能力全面下降，需要一个个打破石头才能收回灵魂。每打破一个石头就会从魔法阵中出现一个天空剑士，这些剑士是不会消失的，干掉一个出来一个，还是专心打石头吧。打破全部石头后，剑士们的头目会出现，实力比一般的要强很多，只要打败头目就能通过本版面。

※5-5：本关任务是突破绿色的大殿。

※5-5-1：本版敌人是魔法球群，魔法球积蓄能量后会发动光弹魔法攻击，而底座会旋转成锥形向主人公袭来；魔法球与其底座是可分离，要全部消灭。关卡中有的柱子是可以打烂的，不过当柱子被打烂时要离开柱子，不然会被从上方落下的石块砸到。水晶也是从上方落下的。

※5-5-2：本版敌人是带着四个小球的魔法球。魔法球会浮在空中，此时需要跳起才能攻击到他，根据影子来判断魔法球浮空的位置。

※5-5-3：本版敌人是四个挡板

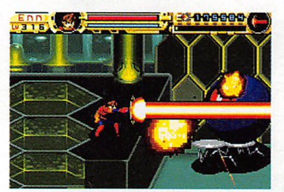


▲在这等机器人过来再打

本人献上秘技一条：在胜利十一人中，开场发球后，一直往前冲，别往两边看，在差不多到禁区的时候，眼睛看小地图，看把守门员吸引出了没，如果出来，一脚轻射！搞定。广西 吴俊杉

和一个机器人。进入此关卡后不要急着跑去右边打机器人，在画面左边不停挥拳等机器人过来才开始攻击，可在不惹到挡板攻击的情况下干掉机器人。机器人被击破后挡板会自爆的。

※5-5-4：本版敌人是5-5-1中的魔法球群。先站到高处使用长距离光束攻击消灭掉所有魔法球，接着再下去攻击底座。用Enn的话更是可以在高处用跟踪小火球魔法直接消灭掉所有敌人。



▲在这里使用魔法攻击

※5-6:本关分两部分，是在狭小的升降板上进行的，小心别掉下去，前部分敌人是挡板群，攻击分三拨，第一，二拨攻击挡板围着主人公转并同时发射炮弹。只要不停按R键防御反击就可反弹炮弹，轻易解决掉挡板。第三拨攻击挡板并排压向主人公，只要他们过来时挥拳打掉就不会被挤下去。后部分敌人是天空剑士群。不必跳出外面攻击他们，只需打飞踩上升降板的敌人。没有敌人在升降板上时建议防御一下，等有敌人踩上升降板时才攻击。一般一次会上两个。战斗一定时间后过关。

※5-7：本关任务是在无敌岩石怪物的追击下干掉途中的敌人。

※5-7-1:本版一直向画面右边逃跑就好，记得把途中所有的岩石都打烂，可随机得到水晶和补充道具。

※5-7-2：本版敌人是四个Cyclops，用R键防御反击成功后再攻击他们。

※5-7-3：本版敌人是一个超大Cyclops。攻击方式和一般Cyclops一样，也是用R键防御反击成功后再攻击他。攻击时不必跳起，危险性大。

※5-8：本版任务是干掉Zur。

※5-8-1：本版敌人是Zur和三个机器人。机器人是Zur叫出来的，击破一个后另一个才上场，总共有三个。在机器人未被干掉前Zur是无敌的，只有击破机器人才能攻击Zur。Zur的攻击方式只有旋转攻击，长距离光束魔法和飞镖。

※5-8-2：本版敌人是黑Zur群，Zur被打败后会变为黑Zur。开始时黑Zur是无敌的，暂时先躲避一下。等过了一定时间后剧情发生，黑Zur死掉；再往画面右边走可看到黑Zur在一块大石头旁。此时攻击石头吧，虽然天上不停掉下黑Zur，但最后只要打烂石头，所有Zur都会消失，通过该关。过关后有红Goblin群可以用来补充HP。

※5-9：本关任务是打败Nicole，获得灵魂"N"。

※5-9-1：本版敌人是Nicole和天空剑士群。集中攻击Nicole，只要打败她剑士群也会消失。

※5-9-2：本版敌人是Nicelo的第二形态和Ginji，Han，Cerena，Valgar。除了Valgar外其他人都是一开始便登场。与以往一样只要打败Nicole就可以过关了。得到Nicole的灵魂--"N"，HP。MP全部回复，魔法防御力+10。

STAGE 6

过关后得到Admira的灵魂--"A"，所有能力×2。STAGR 6本关是在空中进行，主人公可上下左右全方位移动。而且主人公若是死掉了，Dylan会出现并给予一次重生的机会。

※6-1：本关敌人是大量以前出现的怪物。不过由于上一关获得了全能力×2的灵魂，这里不难通过。

※6-2:本关任务就是最终BOSS战。

※6-2-1：本版敌人是BOSS的腿部。一开始便可上前攻击，此时有大量骨头往下落。BOSS攻击方式一般是两种：当骨头都落光时是骨头串攻击，会从下面冒出来刺向主人公，R键防御即可；当骨头停止移动时是光波攻击，也是防御就好。



▲BOSS的骨头串攻击

※6-2-2：本版敌人是BOSS的手部，现在开始主人公之前得到的能力会随着时间的流逝而被取走，BOSS的攻击顺序是手部闪光冲击——手掌火球攻击--手部火焰攻击。三种攻击方式的方向都是正前方，站在手的中后部攻击BOSS比较安全，这样直接能躲过第一种攻击；第二种攻击发动时会把主人公往手掌处拉，到一定时机后记得防御；第三种攻击紧跟着第二种，防御不要松开。（面对第二种攻击时也可不停按R键防御反击）。

※6-2-3：本版敌人是BOSS的头部。攻击方式为烟雾攻击和光弹攻击，攻击之前都有不同的提示动作，只要看到BOSS有攻击提示动作了就不停按R键防御反击，可以将大多数攻击反弹给BOSS，比自己直接攻击方便多了。

※6-2-4：本版敌人是BOSS的胸部。攻击方式是下方骨头的光束攻击和胸部的光弹攻击。前者攻击是从右到左依次发射光束，很容易便防御住，后者的攻击提示动作很明显，要加以利用防御反击还给BOSS。

※6-2-5：本版敌人是BOSS的腹部。BOSS攻击方式只有一种：首先睁开眼睛一闪令主人公产生长时间硬直，接着便是连续光弹攻击，打到这里时主人公能力已下降很多，运气不好的话只要被击中一次就会死掉。不过只要当BOSS眼睛将睁开时按R键防御住，主人公就不会产生硬直，而且BOSS的攻击取消。



▲BOSS睁开眼睛会令主人公长时间硬直

※6-3：本关任务是反弹光球炸掉死神。时间会从10秒开始倒数，在00'01"01～00'10"00内按下R键会GAME OVER；在00'00"11～00'01"00内按下R键会将光球反弹回去，之后BOSS会再弹回来，重来一次；只有在00'00"00～00'00"10内按下R键才能顺利通关。

《掌机迷》为我那严肃沉闷的高校研究所生活点缀了绚彩的颜色。
杨刚，25，男，221008，江苏省徐州中国矿业大学机电研02，兴趣：一切有趣的事物



龙珠Z 布欧的愤怒

GBA		
ATARI	A·RPG	64M
2004.09.13	29.99美元	1人用

文/NW旅团 克雷斯、Dr.A
编/雪人

系统篇



●1、操作方法：

方向键：控制角色移动，连点两次同一方向为奔跑。

A键：对话，决定；战斗时为普通攻击。

B键：取消；战斗时为必杀攻击。

L键：菜单画面时为向左切换菜单；战斗时为切换必杀。

R键：菜单画面时为向左切换菜单；战斗时为防御（防御中按住B键为无敌状态，但快速消耗能量）。

选择键：看小地图。

开始键：打开菜单。

●2、世界地图：

与生化危机的操作差不多，上键为前进，左右键为转向，A键下降，B键上升。

有了龙珠雷达以后，左上角的雷达会出现提示方向，当离龙珠很近时会显示红色。

●3、记忆点：

某些地方地上有蓝色的圆圈，这里就是记忆点了，游戏过了序章阶段还可以在记忆点处切换操作的角色。

●4、角色状态及升级系统：

在普通画面下，左上角有三个槽和一个方框,方框里为当前的招式。（剧情发展以后，当方框旁边的小三角框变为黄色时，可以发动超级塞亚人模式，短时间内各项能力大幅增强。不过发动前需要一段时间，此时被敌人攻击到就会发动失败，所以要离敌人有一定距离时再发动）红色的槽为体力槽，绿色的是能量槽，蓝色的是经验槽。

当经验槽每满一次时，角色升一级，此时会给玩家三个点数。玩家可在STR（Strength，体力），POW(Power，能量）和END(Endurance，耐力）三项指标里自由分配。

游戏中角色的最大等级为200。

●5、关于开门：

游戏中有级数要求才能通过，门上的数字颜色暗示了需要开门的人选：橙黄色是悟空，淡绿色是悟饭，蓝色是贝吉塔，紫色是特兰克斯,青色是悟天，灰色是悟天克斯。

攻略篇



楔子

在《龙珠Z：悟空的遗产2》中，悟空的儿子——悟饭最终唤醒了体内最强的潜能，打败了完美形态的沙鲁。最终，在摧毁了格罗博士的人造人引起的骚乱后，地球又重归和平了。除

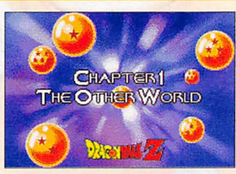
本以为NO$GBA没有存记录功能，挺让人失望的，现在知道该怎样记录了，多亏了《PG》，太激动了，太感激了，化感谢为动力，每期都支持掌机迷。王董超，18，男，400050，重庆市杨家坪中学高05级2班，兴趣：游戏:D，动漫:)，画画:P

了一件事——悟空，这个在与沙鲁的战斗中牺牲了的战士不能再凭借地球上的神龙的力量复活了。尽管大家仍然有办法使他回到这个世界，但悟空认为没有他的存在地球会更加和平，所以他拒绝了朋友们的好意。就这样，他的朋友和家人们不得不对这位他们深爱着的塞亚人战士说再见了……

好像除了这一点遗憾以外，世界上真的充满了阳光，然而，事实真的如此吗？在地球的某个角落，古代遗留下来的可怕的生物正在沉睡——一个超乎想象的恐怖生物。然而现在，它正要苏醒……

第一章 另一个世界

同一时间，几百万光年以外，在蛇道上飞奔的悟空正在努力适应这另外一个世界的生活。在路上，界王告诉悟空，宇宙实际上被分成了四个区域，每个区域都有自己的界王，而统领这一切的就是——大界王。不过，悟空迫不及待要见到这个大界王，他又嫌界王走得太慢，所以独自一人先行一步了。穿过蛇道，悟空来到了阎王的城堡。与阎王寒暄了几句后，进左边的门，然后到右边的港口上飞机来到了大界王的宅邸外。悟空对大界王的身手很感兴趣，不过界王告诉他，甚至连他也没有观看大界王战斗的权利，所以大界王对他们来说很神秘。他建议悟空先与其他的战士们交流一下，或许能得到些启示。悟空来到广场上，与其他战士们对话，得到一些关于游戏的帮助，大体内容如下：



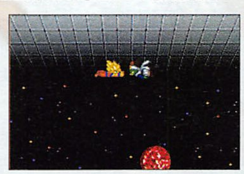
1、见系统篇4。

2、打败敌人后有可能从敌人身上掉下物品和金钱。要想拾取物品要走到物品边按A键，不过要捡金钱的话只要从金钱上走过就可以了。

3、防御状态也有可能受伤。另外，防御状态下按B键是无敌状态，不过能量槽消耗较快。能量槽可以通过用普通拳脚攻击打击敌人来增长。

在下面的箱子里得到了1吨护腕和1吨铜靴，在开始菜单的装备『Equip』菜单里装备上后，与右下的战士奥布鲁对话，然后就可以到树林里和其他战士过招了。由于是初次战斗，肯定会比较简单了。穿过树林后奥布鲁要和悟空来"真正"的战斗，管他呢，照样放倒。打败奥布鲁后，他会带领悟空进山洞，山洞的门上写着"65"的字样，这代表悟空要达到65级才能进入，如果级数不够的话就到树林里去蹂躏战士吧。进了山洞后，奥布鲁告诉悟空这里是古代的山洞，洞里有远古留下来的宝物，不过至今还没人能够得到。用冲击波打开石门，宝箱就在眼前，不过却被坚实的围墙挡着，用冲击波也不起作用。没关系，看我的瞬间转移，BINGO！

回到大界王的宅邸前，北界王和西界王正在为悟空和皮肯谁是宇宙第一战士而争得面红耳赤，这时，一个鹤发童颜的老头出现，原来他就是大界王！他对众人说，他要在宅邸里举行一场比武大会，胜出者可以得到他的教导。这么优厚的奖赏，悟空当然没有理由不参加啦！



大会进行得十分激烈，各路选手使出浑身解数，最终，还是悟空和皮肯进入了决赛。在决赛中，悟空会发动超级塞亚人模式，轻松取胜，皮肯也心服口服，不过大界王却以二人触碰天花板违反比赛规则为由取消了两人的参赛资格。不过念在两人的表现十分出色，大界王还是答应教导他们武艺作为奖赏。

第二章 伟大的塞亚人

地球，悟空的家中。

数年后，曾经从沙鲁手中拯救了地球的少年悟饭已经成长为一个风度翩翩的小伙子了。不过他母亲琪琪不希望他像他父亲一样"不学无术"，所以一心教导他用功读书。悟饭也很听妈妈的话，努力学习，过着和正常人一样的生活……

今天是悟饭第一天到橙星高中上学，他一大早就出门了，琪琪追出来，给了宝贝儿子悟饭准备好的午饭（悟饭？午饭？），其实就是加血和能量的道具啦！然后，悟饭就驾着筋斗云出发了。

刚一进撒旦市，就看到两个流氓在银行门口作威作福。没说的，收拾他们先！为了隐藏自己的身份，悟饭变成了超级塞亚人。不过事后人们还是对那个金发少年很感兴趣，叫他"金色战士"，还认出了他的校服！悟饭赶紧向学校跑去。



来到学校后，悟饭向大家自我介绍了一番，然后就

坐在了后排，没想到还是被撒旦的女儿比迪莉这个暴力女给认出来了。

下课后，人们到处都在谈论"金色战士"，悟饭只好去找布尔玛想办法。（此时进入飞行模式，操作详见系统篇）

来到了西部城市后，向右穿过街道来到胶囊公司找到了布尔玛。布尔玛说她有办法，不过要悟饭先到供应室『Supply Room』找到2402号胶囊。出了门一直向上走就可以找到。悟饭拿回来后，布尔玛为他设计了一个手表，只要一按按键，就可以变身(汗……其实就是换装啦)。

回到撒旦市，一下子突然冒出好多流氓，还带着火箭筒！正好让悟饭有机会试试新装。收拾完以后进学校，大家正讨论这个新的超级英雄时，比迪莉收到线报，红鲨犯罪团伙绑架了市长！比迪莉赶紧跑了出去，悟饭不放心，也跟了出去。

一段悟饭SHOW之后，战斗开始。敌人都有武器，小心与他们周旋。胜利后比迪莉追问悟饭身份，悟饭没办法，只好逃跑，不过比迪莉也跟了上来。

来到市里，马戏团的人正在展览翼龙宝宝，悟饭上前让他们把翼龙宝宝放了，不料马戏团的人嘲笑了悟饭一通后就带着翼龙宝宝离开了。可恶，悟饭追了上去，在马戏团帐篷外的最上面把翼龙宝宝救了。正要离开，不料马戏团团长竟然召来了坦克！站在坦克炮筒的下方一个半身位处打吧，那里是死角，很安全。突破重围来到了城市的入口处，比迪莉也出现了，他逼迫悟饭放下翼龙宝宝，悟饭不肯，二人争执起来。这时，翼龙宝宝发出了一声讯号，天空中立刻出现了两个巨大的影子--大翼龙来了！悟饭打开了束缚翼龙宝宝的笼子，翼龙宝宝获得了自由，和它的父母开心地飞走了。悟饭和比迪莉二人也冰释前嫌，不过悟饭中了比迪莉的计，暴露了身份。比迪莉要悟饭参加"天下第一武道会"，并威胁说如果他不参加就要公布他的真正身份。就在悟饭为难徘徊时，他听到了来自父亲的声音。悟空给他带来了一个好消息，他有一天的时间来到地球并且要参加"天下第一武道会"！



到龟屋通知了龟仙人和小林夫妻，到西部城市通知了布尔玛和贝吉塔一家子，到神殿通知了短笛，最后回到家悟饭也把这个好消息带给了琪琪，并央求琪琪让他修行一段时间来准备"天下第一武道会"，开始琪琪不答应，不过当悟饭说冠军将获得1000万奖金时，琪琪准许了（只认钱的女人……）。就这样，悟饭和悟天开始了修行。

阎王这边，刚放走了悟空就发生了灵魂净化机爆炸的事件，阎王只好委托皮肯帮他去解决问题。就在皮肯来到事发现场的时候，一个巨大的身影出现了……

第三章 天下第一武道会

悟饭和悟天继续着二人的修行。悟天进了森林里，让悟饭过后去找他。一路前进，在尽头处破开LV65的门进入与悟天会合。两人又商量了一项新的研究项目，悟饭变身成超级塞亚人，然后躲避悟天扔来的石块。不可思议的是悟天小小年纪居然也可以变身成超级塞亚人，之后两人比试了一下武艺就回去了（典型的欺负小孩子）。

胶囊公司的重力室内，贝吉塔和特兰克斯父子正在150倍的重力下练功。特兰克斯也想参加"天下第一武道会"，不过贝吉塔要他先能碰到自己才行。（只要打到贝吉塔一次就算成功，有点难度，其实有个窍门，变身成超级塞亚人后，距离贝吉塔两个身位多一点的位置，注意两人之间不要有障碍物，然后迅速跑过去打，这样比较容易成功）看到儿子这么出色，贝吉塔只好答应了。之后特兰克斯与妈妈交谈表了参赛的决心。

在搭乘飞船去参赛的途中，众人商议决定在比赛中都不变身成超级塞亚人，以免被人认出他们是曾经参加过"沙鲁游戏"的那些人，惹来不必要的麻烦。

就在众人刚下飞船的时候，悟空也出现了。一番问候后，大家赶去报名处登记。尽管老大地不情愿，特兰克斯还是被分在了15岁以下的少年组。此时控制悟饭，和门口的司会对话就可以开始预赛了。预赛时，撒旦先生先在机器前重重地打了一拳，137点，悟饭过去轻轻一击就700多点，在司会诧异的眼神中顺利通过。



特兰克斯轻松地连续战胜九名对手（根本就是用来升级的），又在决赛中击败了悟天成为了少年组的冠军。这时大会决定搞一次表演赛，

《掌机迷》改半月刊了？真是可喜可贺！愿今后的《掌机迷》越办越出色，拥有更多的读者！
上海 吴伟骏

由少年组的新科冠军特兰克斯对阵撒旦先生，特兰克斯一拳就把撒旦给打得飞出了场外。不过，撒旦还是凭借着他的狡猾保住了颜面。

成人组的比赛也开始了，小林轻松过关，短笛却因为对手是界王神，心存畏惧而放弃了比赛。接着到比迪莉了，不过本来已经应该获得的胜利，却因为对手的突然变异而输掉了。尽管比迪莉很不甘心，挣扎着起身再战，但最终她还是倒下了。悟饭答应比迪莉一定帮她报仇，然后悟饭就出去找仙豆，善解人意的悟空决定替儿子的女朋友去弄仙豆来。在加林塔处从弥次郎兵卫处得到了仙豆，回来交给悟饭。将仙豆给了比迪莉后，悟饭赶着去比赛了。出乎意料，悟饭的对手杰比特让悟饭变身成超级塞亚人。在短笛的劝说下，悟饭答应了，并且变身成第二形态。这时，两个魔人窜上了赛场，悟饭费尽力气终于将他们击倒。突然，一个魔人勒住悟饭的脖子，把悟饭的能量吸走了，众人想上前营救，却被界王神阻止了。悟饭瘫倒在了比赛台上，界王神带领大家追了上去。不一会，悟饭醒了过来，比迪莉也明白了"沙鲁游戏"的真相，并说等着悟饭回来……



在追赶其他人的路上，和界王神同行的杰比特把一切都告诉了悟饭，原来界王神是用悟饭来引出躲在幕后的真凶。曾经有一个叫比比迪的巫师。他利用魔人布欧去毁灭一切有生命的物质。但随着魔人布欧的力量越来越强大，比比迪已经无法控制他了，于是他用咒语把魔人布欧封印在了一个大球内，从一个星球传送到另一个星球，直到来到了地球。但后来比比迪被界王神杀死了，他的儿子巴菲迪准备继承父亲的遗愿，把魔人布欧解放出来，而那两个魔人就是被巴菲迪控制的爪牙。

一行人见两个魔人着陆，便也在附近降落了……

第四章 巴菲迪

在西南之森降落之后，众人分头去找巴菲迪的飞船。【此时可控制的人物为悟空、悟饭、贝吉塔和特兰克斯，可在储存点处切换】向北前进，木门需要LV70才能打开，而且只有悟空才能打开，不能通过就回去练练级吧。

在森林的深处，悟空发现了两个魔人的行踪，巫师巴菲迪也出现了。魔人把他们从悟饭身上吸取来的能量交给巴菲迪以后，没想到巴菲迪认为他们没有了利用价值，就杀了他们，同时巴菲迪也发现了跟踪魔人而来的悟空一行人。巴菲迪回到了飞船，留下了他的手下魔王达普拉。达普拉突然向悟空他们藏身的地方飞过来，一瞬间就把短笛和小林给石化了，看来只有消灭他才能使他们恢复了。

巴菲迪的飞船需要悟饭LV85才能进入，在飞船内，分别到三个房间打开开关，挡路的大门才会开启。来到大厅后，大家才知道，巴菲迪在飞船的最底层，要想找到他，必须一层层地闯下去。第一层的家伙来自于拥有十倍于地球重力的祖恩星球，但是就这种能力还敢挑衅，只能被贝吉塔秒杀。然后继续前进，又消灭了一个BOSS后要在左侧的房间内通过切换开关分别到三个房间内找到按钮，然后启动开关开启大门，这回轮到悟饭了。但打到一半，达普拉突然离开了，贝吉塔却因为强烈的怨念而被巴菲迪控制了精神，变成了巴菲迪的傀儡。

第五章 魔人贝吉塔

镜头一转，大家又被巴菲迪传回了"天下第一武道会"的现场，而冠军也产生了--又是撒旦先生！（万年好命男- -）巴菲迪要贝吉塔杀了他的伙伴们，但贝吉塔拒绝了，他只想和悟空决斗。悟空不答应，但没想到贝吉塔竟然攻击现场的观众。为了不让无辜的人丧命，悟空答应决斗，不过要求巴菲迪把战场转移。界王神无法阻止二人，只好和悟饭一起去找巴菲迪算帐。两名最强的塞亚人战士之间的决斗开始了……



界王神和悟饭进到了巴菲迪的飞船内，看到了布欧沉睡中的蛋，他想集二人之力在布欧苏醒之前将其摧毁，但巴菲迪和达普拉挡在了他们面前。就在战斗开始前，布欧有反应了！悟空和贝吉塔的超强战斗力使布欧的能量充满了！悟饭试图用冲击波将蛋摧毁，但也是徒劳的。魔人布欧到底还是苏醒了！这个看起来像是个傻瓜的大胖子只一击就把嘲笑他的达普拉打到不知道哪个异次元去了。悟空和贝



在周围的同学整天玩画面华丽的电脑游戏时，我独自拿着SP在那享受一种乐趣，真得很不被理解，但我喜爱这种游戏的感觉。刘建华，21，男，110023，辽宁省沈阳工业大学821信箱，兴趣：GBA，电脑游戏，看书　雪人：啥理不理解的，自己玩游戏，开心就好啊！

吉塔也感应到了这边发生的情况而停止了战斗，不过贝吉塔骗了悟空，他趁悟空不注意的时候把悟空打晕了，这个孤傲的塞亚人王子决意一个人去消灭布欧。

就在巴菲迪要布欧杀掉悟饭和界王神的时候，达普拉又不知从哪个次元冒出来了，不过这个可怜的家伙居然被布欧变成蛋糕吃掉了！托他的福，被石化的小林和短笛也恢复了正常。

贝吉塔毁掉了巴菲迪的飞船后来到了布欧面前，布欧也因为贝吉塔说他丑陋而发怒了。战斗开始了，要待巴菲迪落地的时候，先把巴菲迪打晕，再攻击布欧才有效，否则无法伤到布欧分毫。

战斗结束了，不过贝吉塔还是输给了布欧，特兰克斯、悟天和短笛也赶来了。贝吉塔第一次拥抱了他的儿子特兰克斯，但接着他就把特兰克斯和悟天打晕了，他请求短笛把两个孩子带到远处去，还问短笛他死后是不是能到和悟空一样的地方去。短笛的回答虽然令人失望，但他不想欺骗贝吉塔。就这样，短笛带走了特兰克斯和悟天，而贝吉塔发动自身最后的力量，意欲与布欧同归于尽……

短笛回到现场，却发现巴菲迪仍然还活着。正要动手之际，魔人布欧出现了，看来贝吉塔的死是徒劳的。短笛赶紧回到两个孩子身边，小林感到绝望，但短笛知道，未来就要靠这两个孩子了……

第六章 龙珠

醒来的悟空感觉不到悟饭和贝吉塔的气息，只好来到天空神殿。短笛将事情的来龙去脉如实告诉了悟空，悟空也知道自己没有打败布欧的实力，不过他提到利用合体术或许还有希望，只是人选不太好找。波波先生建议让悟天和特兰克斯尝试一下合体技，不过悟空还不太放心，他让悟天和特兰克斯先去找龙珠顺便锻炼一下自己。

在西部城市找布尔玛要来了龙珠雷达就可以开始自己的寻龙珠之旅了。

先来到地图最右下角的盗贼的老巢『Thieves' Den』，不过必须有BANDANA看守才会让你通过，没有的话就到大地图上到处转空贼吧，他们身上会随机掉出来。进入盗贼的老巢后，在右上角的房子的最顶层，盗贼们正在分赃，没想到他们让特兰克斯也选一件，当然选桌子上的一星珠了啊！刚拿到手，没想到BANDANA被一只猴子抢走了，身份暴露！没办法，杀出来吧。

二星珠在西部城市旁边不远的恐惧沙漠里『Diablo Desert』，不太好找，不过看见有几个仙人掌的地方就对了。换悟天破门，要踩开四个开关才能过去。这里的版面都是重复的，建议有规律的走才不至于转向。

接着来到地图东南的皮拉夫的城堡『Pilaf's Castle』，用特兰克斯打破LV80的门，然后一直冲入城堡内，注意破损的墙可以打破，在尽头处打烂皮拉夫的机器人后获得三星珠，同时得到皮拉夫的手套。



在地图的中上部飞行会遇到一艘大飞船，一路杀进去吧，都是单方向的路，没有分支，很好走，打败敌人后得五星珠，不过计算机启动了三分钟自爆装置，快跑！

六星珠在猫头鹰森林，让80级以上的悟天打开门，闯入忍者基地。无视忍者的警告，一路冲杀上去，龙口中的门目前还打不开，向右再向下冲杀，在龙嘴中得到忍者钥匙（Ninja Key)就好回去开门了。战胜忍者头目就得到了六星珠。

来到地图中部偏右下的金字塔，在门口处看到七星珠在一个老研究员的手里，不过他要特兰克斯帮他救出被困在金字塔里的四个伙伴并得到法老的头饰他才答应把七星珠交出。注意金字塔内一进门右边的房间的道路是看不到的，多方向踩踩试试吧。

二人飞到天上，现在只剩四星珠了，但是四星珠在雷达上没有显示。特兰克斯怀疑是悟天不会用龙珠雷达，想将雷达抢过来自己用，悟天硬是不让，结果争抢中雷达掉了下去。两人赶紧下去找，还好雷达没摔坏。出乎意料的是龙珠居然在雷达上有显示了（真狗屎运）。二人走进左侧的房子，发现龙珠就挂在祭司的脖子上，牧师当然没那么便宜就把自己的项链(那么大项链不嫌重么- -）给他们，不过倒是同意以消灭村子里的怪物为代价交换项链。两人二话不说冲出去。悟天一拳打开门，冲进森林消灭怪物。



林子里真是幽灵傀儡吸血鬼流氓坦克忍者狼人应有尽有。冲过森林穿过山洞，图示的地

方地图显示比较小，不要看漏了。踩下机关连上吊桥。来到尽头，等待他们的居然是传说中的赛亚人布诺里。打败他后回到祭司那里得到了四星珠，七龙珠终于再一次凑全了。完成任务的两人飞到神殿边上的飞船中。

第七章 魔人布欧

本来悟空是要求将龙珠带到神殿的。可是性急的布尔玛却要立即召唤龙珠。神龙被召唤出来了。乐平说出了自己愿望：让被布欧杀死的人--只要不是太坏的--都复活。悟空听到立即阻止了他，因为布欧仍然在肆虐，如果复活的人再次被他杀死，就无法再次复活了。悟空建议大家先到目前地球上唯一安全的地方--神殿去。

来到神殿，琪琪马上打听悟饭的消息，布尔玛也问起贝吉塔的消息。悟空遗憾的告诉他们，两人都在与布欧的战斗中牺牲了，他已经感觉不到两个人的气息。只有比迪莉坚信悟饭还没死。

这个时候电视中传来了巴菲迪的声音。他向悟天、特兰克斯和短笛发出挑战，并让布欧摧毁了一座城市，想以此来激怒他们。五天之内他们不出现的话，地球将遭到毁灭。短笛想立即冲出去找巴菲迪算帐，但是悟空制止了他，现在只有让悟天和特兰克斯学会融合才有打败布欧的希望。

融合看起来就像一种比较猥琐的舞蹈，只要按照屏幕上指使的按键输入就可以，成功做对动作一次后悟空叫两人先练习练习。

另一边被特兰克斯打败的一个少年斗士的肥婆老妈向巴菲迪告密，说特兰克斯住在胶囊公司。于是巴菲迪扬言要毁了胶囊公司。特兰克斯的爷爷奶奶都在胶囊公司，生命受到威胁。悟空他们倒不怕这个，因为他们有龙珠，但是如果龙珠雷达没了就麻烦了。于是悟空让特兰克斯先去胶囊公司拿龙珠雷达，他去拖住布欧。

悟空来到西部城市，巴菲迪和布欧在胶囊公司的上空正要动手。悟空出现在他们面前，向他们保证5天以后悟天和特兰克斯会出现和他们决战，但是巴菲迪并不肯在这5天内停止毁灭与杀戮，于是悟空只好变身成超级赛亚人第三形态，先拖住他们几分钟让特兰克斯拿到雷达再说。和布欧切磋了两下以后悟空离开，还顺便挑拨了布欧和巴菲迪的关系。这招果然有效，布欧受够了巴菲迪的指使，趁巴菲迪不注意一下就把这个万恶之首送上了西天。





神殿，悟空因为过度使用他的力量而缩短了停留在人间的时间，将两个小子拜托给短笛后和水晶婆婆一起离开了。悟天和特兰克斯融合成功(如果失败……)。短笛正准备让他们变成超级赛亚人再次融合，但融合后的悟天克斯非常自信，认为这样就可以打败布欧了，一溜烟飞走到西部城市上空找布欧单挑去了。

被布欧打得鼻青脸肿的悟天克斯回来才肯听短笛的话，在决战之前老老实实的开始了战前准备。

第八章 赞姆巴

因为在天下第一武道会上消耗了精神而沉睡的撒旦大人终于醒来了，打倒布欧，拯救世界的重任落在了他的身上……但是撒旦大人的炸弹巧克力计划失败了……



不说那个废物，说说悟空回到灵界的事。阎王正为某人头大，大到连门都出不去的地步（—v—）原来一个叫赞姆巴的家伙闹得灵界不得安宁，阎王希望悟空去找贝吉塔，和他一起解决赞姆巴。悟空来到地狱，使用瞬间移动打开机关。通过一个简单的迷宫后在一堆灵魂中找到了贝吉塔。

布欧那边，撒旦大人不但没丢掉小命，而且成为了布欧的仆人。更没想到的撒旦居然扮演起布教者的角色，劝诫布欧不要杀戮，看来效果还不错?

贝吉塔来到左边打开100级的门，与赞姆巴单挑，战胜后赞姆巴变身，贝吉塔败下阵来，悟空上场也不是他的对手。无奈之下贝吉塔接受了悟空的二者融合的建议，融合后的贝吉特威力果然不同凡



雪人：呵呵，看来这位班主任还真是经验丰富。也奉劝那些一心多用的读者们，不要因为游戏影响了主业哦！

响，轻松将赞姆巴拿下。回到阎王殿，阎王告诉悟空悟饭还没有死，但是他也不知道悟饭在哪里。



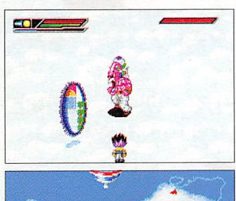
布欧那边，撒旦大人被一个"不明大义"的枪手暗杀，布欧怒了……怒气产生了一个坏布欧，布欧和坏布欧决斗，被变成巧克力。吃下了这个超级巧克力的坏布欧变成超级布欧--他本来的样子。

第九章 超级布欧

悟空在界王神那找到了悟饭，得知悟饭成为了传说中的神剑的主人，悟空建议弄块东西让悟饭试试看剑到底有多锋利。结果神剑在宇宙最坚硬金属的碰撞下断成两半。正在几个人讨论神剑真正含义的时候，15代之前的界王神出现，并带来了大幅提升悟饭战斗力的可能。

悟天和特兰克斯收到爷爷的消息去给探测器升级，回来时却看到布欧已经上门挑战，讨价还价后布欧答应给他们一个小时的准备时间。不得已两个小子只好进时间与精神的房间里去锻炼了。在时间与精神的房子里两人练了吃又吃了练。如果不想练了只要对悟天说NO就可以了。

布欧等了半个小时就没耐性了。威胁之下，短笛只好带他去时间与精神的房子与悟天和特兰克斯战，并通知他们先融合，布欧和悟天克斯战斗，悟天克斯渐渐露出败相。短笛当机立断破坏了房子的出口，这样大家就永远出不去了。悟天克斯这下慌了，他刚刚想发挥自己真正的实力，原来的败相只是为了让战斗更加戏剧化一点。布欧一想到自己要永远关在这里再也没有糖吃，急的大吼，没想到居然将这个空间打破，布欧趁机逃了出去。而悟天克斯也照葫芦画瓢，利用超级赛亚人第三形态的力量将自己和短笛救了出去。出去后发现布欧已经将所有的人吃掉了。悟天克斯大怒，与布欧战斗，从神殿一直打到地面，悟天克斯一直占据上风，但不幸的是融合的持续时间到头了……





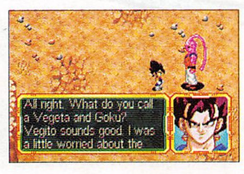
悟饭的潜能终于被老界王神引发出来，界王神告诉他悟天和特兰克斯情况危急，悟饭及时赶到神殿下的森林里的空地救了两个小家伙。被引发了潜能的悟饭的确厉害，没有变成超级赛亚人就将布欧打得落花流水。布欧眼见不敌玩起了自爆。但是悟饭感觉到他没有死。而且能制造龙珠的丹迪也没有死，向上走遇到撒旦，现在可没空管他。打开140级的门，找到了丹迪，布欧又出现了，他利用分身吸收了悟天克斯和短笛，现在连悟饭也不是他对手了。

事到如今，老界王只好使出最后一招，将自己的生命送给悟空，并给了悟空合体耳环，有了这个耳环，合体后会得到比合体术更强大的力量。不过这种合体的时间是无限的- -悟空下到人间来到布欧面前，正要与悟饭合体，没想到悟饭也被布欧吸收。虽然布欧放话说悟空可以找个人合体再和他打，但现在已经找不到合适的人了……这个时候水晶婆婆将贝吉塔带到悟空面前。悟空走到左边，打破140级的门。



第十章 合体

悟空和贝吉塔来到布欧面前。不过孤傲的贝吉塔拒绝和悟空合体，悟空一边用瞬间移动攻击布欧一边劝说贝吉塔，三次攻击加三次劝说以后贝吉塔终于答应了。激动人心的时刻来到了，全宇宙最强的战士超级贝吉特登场！（鲜花！掌声！西红柿！- -b）在压倒性的战力面前，布欧再一次尝到了失败的苦涩。无路可走的他故技重演，用分身发动偷袭，企图将贝吉特吸收。然而贝吉特怎么可能再次上当！用能量保护了自己不但不被吸收，反而利用这个机会进入布欧体内。但是受到影响，本来不可能分开的两人居然分开了，贝吉塔当然拒绝再次合体。两人在布欧体内分头找寻被吸收的悟饭等人。打破卵型机关就会让三尖瓣门打开。战胜假冒的悟天、特兰克斯、悟饭与短笛等人来到尽头处。战胜了布欧体内的布欧。然而这却导致了灾难：布欧变小了，力量却在不断增长。



第十一章 小布欧

原来小布欧是布欧的最初也是最强形态，当年小布欧吸收了胖胖的和蔼的大界王神才会被变弱。意识到小布欧的强大，悟空和贝吉塔不得不做好最坏的准备了。抓住机会补充必要的回复品吧。再次回到布欧身边发现他打算毁灭地球。贝吉塔和悟空只来得及救出撒旦和丹迪。瞬间转移来到界王神处（老界王神死到现在怎么还没死－ －）。地球被布欧毁灭了。悟空明白等待不是办法，于是提高自己的战斗力将布欧吸引过来。两位伟大的赛亚人战士豪气十足，猜拳来决定谁先来教训布欧，与布欧的决战开始了。两人轮番上阵，然而在车轮战下布欧仍然没有一丝疲态，反而是悟空与贝吉塔体力透支。悟空明白要彻底干掉他需要一分钟的准备时间，只有靠贝吉塔顶住这一分钟了。（PS：好轻松的任务，找个地方躲起来摆一分钟POSE就行了——）。一分钟过去了，悟空却蓄不到足够的能量。布欧正要对贝吉塔下杀手。撒旦大人挺身而出，正义与猥琐的言词让布欧把胖布欧都吐出来了！（瀑布汗……）这边胖布欧与布欧在战斗。那边悟空的能量却因为过度使用超级赛亚人第三形态而逐渐消失。快要无计可施的时候，贝吉塔突然有了办法。他让界王神想办法去新那美克星让神龙使地球与地球人复活，再发动元气弹来消灭布欧。地球人复活了，贝吉塔号召他们贡献出自己的元气来帮助悟空完成史上最大元气弹。但是自私的心态让悟空搜集元气进展缓慢。贝吉塔再次拖住布欧一分钟（再次摆一分钟POSE）。这个时候撒旦大人的号召力发挥作用了。地球人纷纷为了撒旦大人贡献出自己的力量。（没办法……"偶像"的力量……）悟空完成了元气弹，但是却无力发动元气弹了，眼看元气弹就要被布欧反弹回来，贝吉塔想到让神龙恢复悟空的体力，终于让悟空用元气弹毁灭了布欧。灾难过去了，悟空可以回到西部城市的胶囊公司去参加团圆大聚会了。







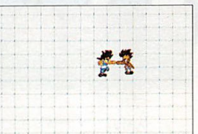


第十二章 新的开始

十年以后，新的天下第一武道会又一次召开了。悟空也打算参加这次武道会，因为他将会在那里遇到一个"老朋友"的转生……在大家熟悉的剧情中，悟空和他的伙伴的故事终于结束了，谢谢观赏。









心得篇

1、由于游戏中要经常更换角色，而装备又都是所有人共享的，所以在更换角色时一定要记得给角色装好装备啊，否则战斗时会很费劲。

2、本作虽然是一款A·RPG，但战斗时还是有很多小窍门的。BOSS战时只要把BOSS堵住，然后有节奏地按攻击键，就可以把BOSS屈死，很简单的。（对小兵杂鱼同样有效）

3、作为一款故事性很强的作品，同时又是大家很熟悉的动漫，本游戏的剧情交代和人物对话都做得很不错，强烈建议有一定英文基础的玩家多看看对话，贝吉塔自爆那段很感人哦。

4、有些装备（比如带吨数的装备）装上以后能力会有所下降，但相应地得到的经验值会比一般时候多，所以练级的时候可以多利用。

5、一个有趣的小BUG，如图，看来谁都可以轻松地认出悟饭的"变身"－v－。



注意：用模拟器VBA进行游戏前，一定记得将存储模式改为EEPROM，否则游戏中途会无法进行下去。

寂静岭

这是梦境吗？我不知道。眼前闪过的一个个人影似乎想告诉我什么，但我最终只能感觉到虚幻。从这虚幻中，我仿佛看到了两个奇怪的单词——「SILENT HILL」。「寂静岭」，那又代表了什么呢？也许，只有到那里才能看到这虚幻背后的真实吧？这样想着，我似乎又陷入了虚幻之中！

文/Robin 编/雪人

GBA		
KONAMI	AVG	64M
2000年12月	4800日元	1人用

哈里·梅森篇

恶梦的开始

这是一个难得的休假。可是，由于爱车出了些小毛病，结果我只好开夜车了。现在，我正驾驶着爱车平稳地向度假胜地"寂静岭"前进，四周是一片漆黑，传入我耳中的就只有汽车发动机的轰鸣声。



我的名字叫哈里·梅森，是个贫穷的小人物。我的女儿莎丽坐在助手席上，双目紧闭，正在打盹儿。她那开朗活泼、永远无忧无虑的笑脸让我觉得十分幸福。由于工作的缘故,我与人交往不多。因此，莎丽的存在对我而言是无可替代的，这次的旅行也是她期盼已久的。

虽然经过修整，可这里毕竟是山路，对面的黑暗中没有一丝光亮，完全要依靠汽车的前灯来照明。不过，我觉得由于现在天色已晚，应该不会有其它车辆了，便踩下了车子的油门。突然，从后视镜中反射



出光亮来！摩托车？那的确是一辆向着与我相同的目的地高速行驶的摩托车。在这深夜里,那摩托车发出轰鸣声从容地从我的车旁呼啸而过。我看到了警徽，难道发生了什么事故吗？可是，收音机里并没有广播与事故有关的消息啊。莎丽还在睡着，现在可不是叫醒她的时候，因为她也许正在做着什么好梦呢！对了,明天我会带她去游乐园，也许她正在梦中骑着旋转木马吧？我看了她一眼，又重新将视线投向前方，只见到那被宛如从黑暗中射出来的灯光照射着的车道向我涌来。

嗯？忽然间，一样东西进入了我的视野。那不是刚才的摩托车吗?没错，这辆倒在路边的摩托车正是刚才超越我的那辆。不过,我却没有看到驾驶员。车子的一部分被损坏了，这似乎是为了躲避什么障碍物，撞上了路边的岩石所致。于是，我小心翼翼地观察着车子前进的方向。不过,在大灯照射到的范围内，并没有能够阻碍车子前进的东西。不安的空气笼罩在四周,就连收音机的电波也不稳定了。"回去？"我这样想着，可是我的脚却固执地踩着油门，不肯停下来。

"已经回不去了。"我体内似乎有个声音低语着。

"让车速再快些吧！"我体内似乎有个人在低语着。

莎丽紧闭着双目，她还在做梦。那么，我应该是清醒的了？可是，是什么使我如此忐忑不安呢？我觉得我的身体已经不属于自己了，它似乎被某个隐藏了真实面貌的人控制着,这令我陷入了一种漂浮感中,也使我的眼皮发沉,并产生了一种错觉--汽车的方向盘离开了我的手,正在自己决定前进的方向,我的身体像被冰冻一样冷,这让我

觉得不安。我竭力想保持清醒,可是我的意识仍然像被睡魔控制了那样朦胧。

当我发现路上的人影，拼命转动方向盘想躲开她时，却只能发出长长的"啊——"的一声惨叫，与车子一起跌入了山崖下的黑暗之中。





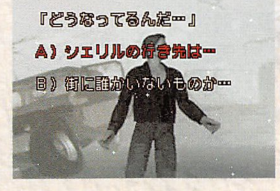
到达

寂静中，穿堂风伴随着刺骨的冷气袭来。这儿究竟是哪里？透过闭着的眼皮，我感觉到了一丝光亮。由于并没有感到疼痛，所以我想自己应该没有受伤，或者是所受的伤还不足以让我感到疼痛。于是,我慢慢地张开了沉重的眼皮。不合季节的雪花纷纷扬扬地落在大街上,而我所能听到的也只有冰屑落到地面上的声音。"寂静岭",旁边的街牌上的确是这样写的，也就是说，我已经在不知不觉间到达了我和莎丽的目的地。可是,我完全丧失了在此之前的记忆，风吹了进来,我向旁边望去，却不禁吃了一惊。助手席旁的车门是开着的,莎丽也已经不见了！寂静岭，这个本该是度假场所的地方，现在却宛如一座正在等待我的幽灵城一般矗立在那里。而且,莎丽也不见了,现在只剩下我一个人了,在我睡着的时候，不，是在我昏迷的时候，莎丽打开了助手席的车门，在那令人毛骨悚然的寂静的支配下离开了我，一个人进入了那所谓的"观光胜地"，没人知道她的目的地是哪里。

用力将夹克的领子系紧后,我开始寻找莎丽。究竟发生了什么事呢？寂静、不合季节的雪、再加上整个城镇都被浓雾包围着,一切都是那么的奇怪。

无人的街道

（选择A）我在街上寻找莎丽的踪迹,可四周除了我的脚步声外并无其它声响。莎



丽究竟去哪里了呢？还是被人给带走了呢？种种的不安萦绕在我的脑海之中。

莎丽的去向

就在此时，我听到了"哒哒哒"的声音，那是除我之外的脚步声。我停下脚步仔细一看,在浓雾之中似乎有一个孩子般大小的影子。"莎丽?"我不假思索地喊道，那影子像被吓到了一样不动了。就在我慢慢地走向那个影子时，它又移动了，于是我急忙向它猛追过去。那一定是莎丽，我是绝对不会看错的。可是，无论我跑得多快也追不上它，因为它的速度如飞一般增长，所以我们之间距离被慢慢地拉开了。我用尽全力向着那个留在我的视野里的影子跑了过去，但它却像被浓雾吸进去似的消失了。当我恢复了理智时，我发现自己已经来到了一条被高层建筑环绕着的小路上,不知何故，四周被黑暗包围着，天空仿佛被人盖上了盖子，在黑暗中，有几种脚步声向这里走来。

几种脚步声

（选择A)我想看看它们究竟是什么,却感到一股野兽的气息在迅速地向我逼近。

倾听

然后，我被一些从未见过的奇形怪状的怪物吸走了生气,再一次昏了过去。

命运的相逢

我猛然醒来，一时间分不清梦境与现实，只有满腹的疑问。这儿是哪里，我为什么会在这里，又是谁带我来到这儿的呢？我这样想着，将眼睛的焦距慢慢地对正，看到有一个女子坐在收音台上。她见我醒了，就站了起来，走到我的面前，抱着胳膊俯视着我。

咖啡馆

"你醒了？"这个身着警服的女子面带微笑地说道。

"你是谁？"恢复意识后惊魂初定的我对这个陌生的

女子说。

"我叫希比尔，希比尔·贝奈特。我是临镇的警员，这里的通讯突然中断了,出于担心,我来这里调查一下。"

"我是哈里·梅森。我带着女儿到这里观光，途中遇到了事故，昏过去了。对了,希比尔，你在这里没见过一个小女孩儿吗? "

"小女孩儿?不,我没见过。"

"就在我出事故昏迷的时候,我的女儿失踪了。助手席的门开着,莎丽却不见了,哦,对了,莎丽是我女儿的名字。她胆子很小,我很难想象她会独自一人进入这恐怖的地方,我当时就坐在驾驶席上，可她却没有和我打招呼,这让我难以理解。你调查过四周了吗?这里一个人也没有,而且这种时候居然会下雪!这里究竟发生了什么事呢?"我叹着气说。

"我也不知道。除了你之外,我在这里还没有见过其他人。这里寂静得像一个坟地,而且还无法与外界取得联系。"

"是吗? "

"我也遇到了事故!我一个人骑摩托车到这里找警察局,车速稍微快了一些。在途中,有个女孩--我想她的确是个女孩--冲进了马路中央,为了躲避她,我急忙改变方向。此后,我就失去了知觉。醒来的时候,我发现自己躺在这家店前的路上。为了避雪,我走进这家店里,看到你躺在这儿。"

"我似乎做了一个可怕的梦,完全记不起是不是自己走到这里的了。这里究竟发生了什么事? 到底怎么了? "

"总之,这里情况异常。我要回去请求支援，你呢? "希比尔边说边站了起来，态度坚决地整理着衣服。

"我要去寻找莎丽，我不能让她一个人在这里。"

"这样的话，给，这个交给你好了。在这种情况下，谁也不知道会发生什么事，如果遇到危险，就要立刻开枪。"

手枪

（选择A）我从希比尔手里接过了手枪。



手枪的重量

从未拿过枪的我觉得它很重，于是说道: "但是，你不要紧吗? "

"我可不是普通的女人，我一直在接受训练! "希比尔将手搭在出口的门把手上，再一次回过了头，"哈里，你没有接受过枪支训练,所以可别向我开枪哦。"她面带微笑地说完这句话后,就消失在外面的浓雾之中。

再次一个人

咖啡馆中只剩下我一个人了,我一边凝视着从希比尔那里得到的手枪，一边想着在这里失踪的莎丽。那个雾中的身影毫无疑问就是莎丽，可她为什么不但不回答我的询问,还远远地跑开了呢?我不知道原因,只觉得头脑中一片混乱,不过,唯一能明确的是:莎丽的确是在这里失踪的。我只能去找她,虽然没有什么线索,但待在这里是不可能找到她的。这样想着,我猛地站起来,抓住了咖啡馆的门,就在此时,不知什么东西发出了"沙沙"的声音!

声音的源头

（选择A）究竟是什么东西发出声音呢? 看来那声音的源头是在咖啡馆里。

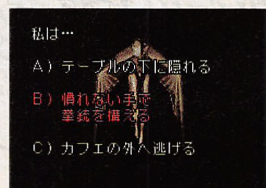


咖啡馆里?

我在咖啡馆中四处寻找，并向发出声音的地方走去。我拾起了声音的源头，原来是一台收音机。就在此时，窗子的玻璃随着一声巨响被打破了，一个像大鸟一样的生物飞进室内。不，不是大鸟，这种生物的皮肤是红褐色的，仿佛被火焰烧伤了似的。它那淡绿色的好战的眼睛，则显然威胁着我的生命。

来自空中的使者

（选择B）看来，我已经别无选择，只好与它拼了。



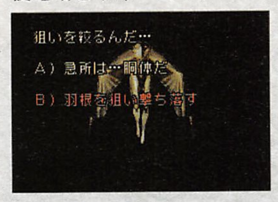
开枪

"该死的！"我边说边举枪朝那怪物射击，可是却只击中了天花板。

瞄准

（选择B）忽然，我想到它要靠翅膀来悬浮在空中，如果我打伤它的翅膀，它就不能

动了，到时，我就可以慢慢地给它致命一击了。



目标是翅膀

想到这儿,我一枪击中了它的翅膀,它随即从空中跌了下来。我在它身上踩了几脚,它就变成了一滩红黑色的血污。

战斗结束

"怎么回事，这不是梦，究竟怎么了？"望着脚边那滩颜色可怕的液体以及躺在那滩液体中的还有热气的怪物尸体,我不禁一拳打在桌子上。

离开咖啡馆

离开咖啡馆后，我朝着刚才的那条小路走去。天空中有一些怪物在飞来飞去，仿佛在寻找什么。随后，我注意到了一个规律：收音机的杂音会随着怪物的行动而变化，离怪物越近杂音就越大。由于浓雾再加上大雪使可视性受到影响，所以这是个很有用的情报。雪还没有要停的迹象，尽管收音机里的杂音越来越大，但我依然在雾中继续前进。

寻找着记忆的细丝，我终于找到了刚才的小路。邪恶的空气消失了，光亮随着飞扬的雪花一起洒落在这狭窄的空间里。又走了几步，我发现这里是个死胡同。在尽头，我发现了一本很眼熟的素描薄，它的封皮上有莎丽为我画的素描。"这一定是莎丽的东西。"我打开它一看,里面用红墨水写着"去学校"三个字。于是，我急忙赶到学校，那里也被黑暗笼罩，我只能用胸前的灯去照亮那神秘的街道。

小学的校门

我通过了小学的校门打开了校舍的入口，在里面等待我的当然还是黑暗。"去学校"那几个字可能是莎丽胡乱写的,也不知道她到底在不在这里，唯一的证据就是这个素描簿了。学校内部的结构图被生锈的图钉固定在入口旁边的墙壁上，将它取下并放入衣袋中后，我推开了那通向校舍内部的沉重的大门。

小学（一）

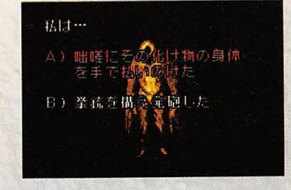
脚步声、走廊里"吱吱"的响声以及像人的叫声一样的回音震动着我的耳膜，这使得本想步步为营的我在不知不觉中跑了起来。寂静的学校里一个人也没有，由于光线太暗，仅凭我的这盏小灯是不可能看清那些细微之处的，如果连灯都没有的莎丽误入这里的话，甚至连自由走动都做不到。我点亮了自己的灯，希望这样能使她更容易注意到我。我不知不觉地来到音乐室前，推开了那沉重的大门。

这间屋子很大，屋子的中央摆着一架三角钢琴。我刚坐在钢琴旁的椅子上就吃了一惊:这椅子上竟留有人体的余温，似乎就在几分钟前还有人在这上面坐过。一瞬间，我的脑海里闪过了莎丽的笑脸。莎丽在家里时就经常弹钢琴，她也许来过这里。想到这里，我立刻掀开了琴键的盖子，发现在黑白两色中还混有红色。我用手摸了摸那液体，从那湿滑的手感上，我可以确定它是还留有余温的鲜血，这也使我的心像敲钟一样狂跳起来。如果这些是莎丽的血迹，那么她很可能已经不在人间了。我一边这样想着，一边用布擦净沾在手上的污渍，站起来离开了音乐室。也许是神经过分紧张，在关门的时候，我竟听到有人发出了悲鸣！

小学的走廊

我来到走廊，外面的雪混夹着雨水猛烈地击打着靠院子一侧的窗子。我透过窗子向黑糊糊的院子里张望，隐约看到在那并不大的荒凉院子里，除了分布着几丛植物外，还有一座钟楼。不过,我在这里可看不清那时钟是几点钟。等等,那黑暗中似乎有什么东西在动。是动物？不对，虽然在黑暗中我看不清楚，但那东西是用两条腿在缓慢地行走，就好像在寻找猎物似的。

突然，我胸口挂着的收音机发出了"沙沙"的响声。就在我将视线转向走廊的时候，却感到腿上传来一阵剧痛。我仔细一看，原来有一群奇特的怪物将我围住，好像要抱住我一样,有的已经把爪子刺在了我的腿上。(选择A）我急忙用右



手抓住它的头用力将它甩开,它踉跄着摔在地上,随后,我发现自己已经被它们包围了。我只得用手枪瞄准它们的脑袋，用颤抖的食指扣动了扳机。随

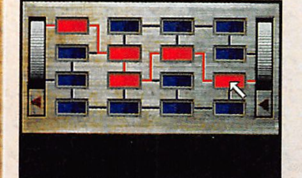
着我将它们一个个地击毙，一时间硝烟弥漫，我用一只手捂住了嘴巴。

当收音机的响声停止之后，我依然呆呆地站在死尸堆里。莎丽会平安无事吗？她可没有什么东西可以当作武器啊！想到这里，我觉得自己不能再无所作为了，必须抓紧时间，莎丽还在等着我去解救呢。等等，该不是我突然眼花了吧？于是，我揉了揉眼睛回头一看，刚才那些怪物的尸体竟然不见了！难道刚才的一切只是我的幻觉而已吗？

小学（二）

我从衣袋中取出学校的结构图，在灯光下仔细查看，发现在地下某处应该有一间锅炉房。于是，我自然而然地朝那里走去。我沿着通往地下的台阶一步步地向下走，由于校舍里没有光亮，四周的黑暗不断地向我袭来。尽管要面对新的恐怖和敌人，但我却不会停下前进的脚步，不过，我的目的并不是所谓的正义感，而是为了保护莎丽，让她平安无事。

我来到了锅炉房，锅炉已经停止了工作。我以为只要按下眼前的开关，这可怕的机器就会开始运转。可是，当我按过开关后，锅炉并没有什么动静。我打开位于开关下面的配电器的门进行检查，发现锅炉必须由主电源来供电。于是，



我从左向右用导管将锅炉和电源连接到一起。虽然我本能地预感到如果按下开关可能会发生可怕的事情，但回响在耳边的女儿的叫声使我产生了一种必须去按的使命感。随着我缓缓地按下按钮，整个校舍像艘船一样震动起来。想到仍被围困在黑暗中的莎丽，我知道自己该做些什么。我走向院子，又一次投入了黑暗之中。

钟楼大约有三层校舍那么高，在它的底部有一扇可容一个成人弯腰进入的小门，那扇门开着，仿佛在用一种使人无法抗拒的精神力量指引站在门前的人进入楼内，我无法抵挡这种力量，随着我的进入，那扇门发出绝望的声响，关闭了。

钟楼里弥漫着令人作呕的恶臭，但一想到我爱女的笑脸，我就忘掉了恐惧。凭着爱的名义，我走下了梯子。钟楼里有一条只容一个成人通过的狭窄的小路，我觉得女儿的笑脸就在路的另一边，于是就不顾一切地跑了过去。在尽头只有梯子，爬上去的话就不能返回，我又念叨了一遍女儿的名字，就爬了上去。

骤变

门关闭的时候发出绝望的声音，那声音回荡在院子里。"这里是？"温热的风轻拂着我的脸，我再次自问，这是那里呢？与刚才的学校相比，这里简直就是另外一个世界。从钟楼的台阶上走下来，我更加相信自己的感觉没有错。在院子的中央有一个标准的宗教图案：在两个巨大的同心圆中嵌入了一个三角形，在它们中间还画有一些类似于象形文字的奇怪的图形。

"这是什么啊？刚才这里可没有啊。"我小声嘀咕着。

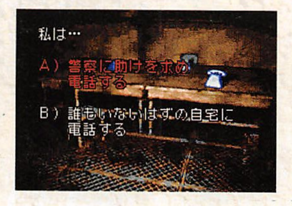
从树木的位置和房屋的构造上来看，这里的确是刚才的学校。但是，我全身上下都充满了强烈的呕吐感。空气中飘散着一股如切割腐肉后留下的腐臭般的气味，似乎用眼睛也能看得到。我再也不能继续待在这里了，就跑过去拉开了通往校舍内部的大门，在这短暂的瞬间里，我已经丧失了判断力，留在我心里的，只有恐惧！

校舍里发生了巨大的变化，铺着铁丝网的地板、涂着血污的墙壁以及四周吊着的仿死尸的人偶使这里看上去就像是与现实世界隔离的恶梦中的景象。但是，我还是要去寻找莎丽的行踪。伴随着回响在校舍里的令人不快的充满金属感的脚步声，我用了很大力气打开了教员室的门。

进入教员室，我吃了一惊，桌子上一片狼藉，屋子里充满了血腥味儿。

教员室内

（选择A）我怀着一线希望拿起了桌子上的电话，想用



它向警察求救。然而，正如我所预料的那样，听筒里响着的是令人绝望的信号音。放下电话，我意识到自己已经失去了与外界联系的一切手段。因此，我必须尽快找到莎丽，和她一起逃离这个疯狂的世界。

上期没见到机战天空，还以为被取消了，还好这期有了，吓我一跳，希望以后此类事件别再发生，或事先告知，我心脏原本就不好！
黄琦，23，男，200070，上海市闸北区西藏北路1103弄5号405室　雪人：看来以后如果要暂停某栏目时，有必要随刊附送"救心丸"！

走出教员室

就在我正要离开教员室时,屋子里突然响起的电话铃声却使我的心猛然缩紧了。我战战兢兢地再一次走到那机器前，拿起了听筒。

"……爸爸……,救救我……"

是莎丽，没错，我急忙将听筒紧贴在耳朵上。

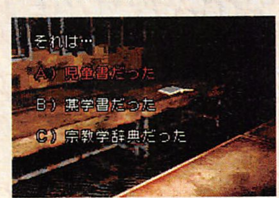
"……爸爸……，你在哪里……"

"莎丽！是你吗？"

就在这时,莎丽的声音变成了信号音,不过,我已经确信莎丽的确在这里。学校里有众多的孩子来来往往,其面积之大超出想象,要想从包括教室在内的众多房间中找到莎丽确实是非常困难的。如果莎丽不是被人带走,而是自愿来到这里的话,那她也许会在哪间屋子里吧。我急忙改变方向,跑到尽头的台阶处一口气冲了上去。

图书馆

在图书馆里，我只发现了一本被打开的书。（选择A）



我拿来一看，原来是一本被读到中间的儿童读物，书中的那幅抽象画画的是一个背着弓箭的青年。我看着那被随便打开的一页，从头小声地读了起来。

"听了这话，那身背弓箭的旅行者说：'那样的话，就让我去收拾那只蜥蜴吧。'旅行者见到蜥蜴后，并没有马上就收拾它，而是对它骂道：'什么！世上竟有这么无能的蜥蜴，一点儿也不可怕。' 蜥蜴听后大怒,说:'我要一口把你吞掉!'说着,它便对旅行者张开了血盆大口。而旅行者正在等待这个机会,他沉着地弯弓搭箭,向蜥蜴的嘴里射了一箭。这支箭顺着蜥蜴的嘴巴插进了它的肚子里，蜥蜴倒地而死。"

"这是个外国童话，我小时候就读过了。"我随口说着向后退了一步。可是，我突然觉得有些不对劲儿。

觉醒

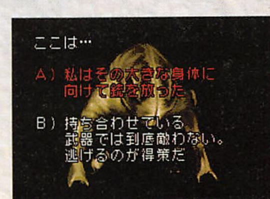
我觉得自己的一些行动始终被某个人控制着--来到图书馆,看到了专门为我打开的书页。看来,我已经不能决定自己此后该做些什么了,所有的事情都掌握在一个人的手里。我终于慢慢地理解了这一点,因此,我今后前进的方向也不能由自己做主了。我必须接受并服从那个隐形人的指示,因为只有这样,我才能找到莎丽。

地下室里的死战

现在，我已经知道自己该去哪里了。微暖的空气流下了台阶，我一步步地向下走着，电梯的门像一张大嘴般缓缓地张开了，就像在邀请我去楼下一样。我走进电梯，那"嘴巴"闭上了，然后，随着"喀嗒"的一声带有铁锈感的响声，电梯开始下降。温暖潮湿的空气慢慢地包围了我和电梯，我不知道它会将我带到何处，但我已决定听天由命了。

电梯停了，门也打开了，我走了出来，面前是一条短短的通道。在路的尽头，一间散发着夺目光彩的小屋正在等待着我的到来。那好像是一间用来祈祷的小屋，它正在被烈火吞噬着。火星以巨大的烛台为中心，在它四周慢慢地飞舞。

一只长着粘膜外壳的变异蜥蜴突然出现了，它一声不响地盯着我，用慢得惊人的速度寻找着攻击的机会。（选择A)



我举枪向它那庞大的身体射击,硝烟过后，我确实射中了它。但是，它那像铠甲一样的鳞皮发挥了巨大的作用,子弹对它根本没用。看来，我还要向它身上柔软的地方射击。

唤起

这时候，这个场面唤起了我某些记忆。

记忆（一）

（选择A）我想起来了，刚才从图书馆找到的书里的内容又浮现在我的脑海中。

回忆

在留心对方的行动的同时,我回忆起那篇文章来。

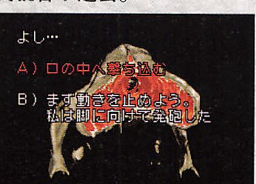
记忆（二）

我想到那旅行者杀死蜥蜴的方法，就决定引诱它张嘴，于是就更频繁地向它开枪。我不停地跑着，全身都被汗湿透了。火焰的热量在让我大量出汗的同时，也夺走了我的精神力量。不过，那家伙终于还是张开了大嘴。一瞬间，我又想起了那篇文章。

柳清，希望你能看见这句话：不好意思，你的地址不小心弄丢了，所以迟迟不能回信，请原谅啊！
江俊，17，男，231400，安徽桐城市石河高中203班

死斗

013（选择A）无须犹豫，我异常冷静地举起手枪，不停地向蜥蜴的嘴里射击。然后，我就昏了过去。



平静的光

醒来时，我发现自己在一间黑暗的屋子里，刚才的怪物已经不见了，这儿又是哪里呢？我慢慢地站起来，一动不动地等待视线变得清晰。我好不容易稳定下来，才发现这里是锅炉房。难道我是在做梦？极度疲劳的身体似乎终于恢复了，低低的锅炉运转声不可思议地让我的精神变得稳定。

忽然，我感到有其他人的气息，便将视线转了过去。那里站着一位少女，她身穿藏蓝色的衣服，留着一头整齐漂亮的浅茶色头发。她似乎一直在注视着我，但当我注意到她并向她走近的时候，她的身体却像融入了屋子里的空气中似地完全消失了，屋子里又剩下了我一个人。一时间，我不知如何是好，只是站在那里大口地喘着气。随后，我伸手拉开了入口的门。

阳光照射着校舍的走廊，校外的雪还在继续下着。我感到非常的安心，就好像刚刚切除了体内的巨大的癌细胞。我缓缓地向着校舍的门口走去，因为我已经知道莎丽不在这里，而从教堂传来的洪亮的钟声正在召唤着我。

去教堂

我沿着有些泥泞的道路走向教堂，有些落在我头上的雪被空气中流动的冷气冻成了冰。来到教堂后，我毫不犹豫地推开了那沉重的大门。

教堂（一）

这是一间常见的教堂，里面非常安静，仿佛时间静止了一样。正面的墙壁上挂着十字架，在那狭窄通道的两侧整齐地排列着长椅。在祭坛的前面，有一个相貌狡诈的女人正在用不怀好意的眼神俯视着我，脸上还带着令人毛骨悚然的微笑。我一步步地向她走近，她眼睛也不眨地盯着



我，似乎早就知道我会到来。

"是你敲的钟吗？"

那个女人冷哼了一声说："我知道你会来的，因为我刚刚做了占卜。"

"什么？"

"我在等着你呢！你是来寻找那个孩子的吧？"

"那个孩子，你是说莎丽吗？"我睁开眼睛说道。

"我什么都知道！"

"你知道什么，快告诉我。"

"不要靠近我。"那个女人将双手平伸向我，并且用下巴向我示意，似乎要我保持镇静。"卤莽的行动决不可能获得成功。你要追寻的路就是隐藏在弗拉洛斯中的隐者之路。"

"什么，你在说什么啊？"我并不掩盖自己的迷惑，向她追问。

"弗拉洛斯，那是寂静的牢狱。它能打碎黑暗的墙壁，阻止泥土的怨念，是你必备的物品。快去医院吧，别耽误时间。"那女人夸张地拿出了神奇的物体，将它轻轻地放在祭坛的桌子上。

"等一等，我还有事情要问……"

这里睡的话

（选择B）大门关闭的声音回荡在教堂里，我对这个充满狂傲之气的女人说的话心存疑虑，但又觉得她一定掌握着一些秘密，于是就追了过去。但她出去之后，却将门反锁上了。

ここは…
A）女の話を信用しよう
B）女の話は曖昧で
よくわからない。
迂闊に信用できない

教堂（二）

"见鬼！"教堂里只剩下我一个人了。我从门口走到祭坛，那女人刚才拿过的东西就放在这里。弗拉洛斯，刚才的女人的确是这样称呼它的。我试着将它拿到手里，但又立刻将它放回桌上。这个四面形的物体中蕴藏着巨大的神力，我的手就像触电一样，全身上下也充满了力量。我再一次把它拿在手中，沉稳地将它放入衣袋中，因为我知道要靠它来找到莎丽的行踪。我用弗拉洛斯旁边的钥匙打开了教堂的门，再一次跑进了冰冷的雪的世界中。

医院？那女人的确是这样说的。地图上只有一家名为"阿尔克米勒"的医院，于是，我吐着白气向那里走去。

通往医院的桥从中间分

人生要美好，那就需要自己努力；玩游戏要爽快，那就需要各位编辑把掌机迷做得更好。
张读者，21，男，200002，上海市黄浦区金陵东路15弄1号，兴趣：玩《口袋妖怪》和一切好玩的游戏

开,向上抬起，仿佛有船要从河面上通过似的。我走进旁边的桥梁控制室，将刚才在教堂中得到的钥匙插入操纵盘中用力向右转动。桥发出了如老太婆的笑声般的声音，降了下来,就像在邀请我去医院。

医院里的搜索

过桥之后,气温渐渐地降了下来。由于紧张和恐惧,我的身体里不断产生着分泌物。宽阔的马路上一辆车也没有，只有我在马路中间奔跑着。

右前方的浓雾中出现了一座古老的建筑物,牌子上的确模模糊糊地写着"阿尔克米勒"几个字,这应该就是医院了吧。我因为它的阴森可怖而犹豫了一下.,随后，我伸手推开了医院那扇冰冷沉重的铁门。我走进医院,打开了右侧的楼门。

医院

医院里被寂静包围着，左侧是接待室，文件整齐地摆放在架子上。大厅里排列着供候诊病人使用的椅子，它们的对面是电视机。这里空无一人，当然也没有病人。微弱的阳光透过多云的天空从窗子里照了进来，弥漫在整个大厅中的淡淡的酒精味扑鼻而来。我穿过候诊室，前面是一条长长的走廊。我打开了写有"诊察室"字样的大门，几乎是与此同时，一名男子从椅子上站了起来，右手还举着一只手枪。

握着枪的男人

（选择B）见此情形，我本能地举起了手中的枪。那个又矮又胖的男人看出我是个正常人，但看到我手中的枪，他



吓得睁大了眼睛，说道："等等!别开枪！我不是怪物！"见到我垂下举枪的手，他一屁股坐到椅子里，好像长出了一口气似的说："终于遇到人了！"

"我叫哈里·梅森,来这里观光。你是这儿的本地人吗?"

那男人点了点头，我也放心了。在这个满是可怖怪物的寂静岭中，我还是第一次接触到正常的本地人。

考夫曼

"我叫麦克·考夫曼，是这家医院的医生。"

"这里究竟发生了什么事呢?"

那个叫考夫曼的男人重新在椅子上坐正，说道："我也不知道。工作结束后，我小睡了一会儿，醒来后就变成这个样子了。我一个人也找不到，窗外还不合季节地下起了雪。"他一边说一边向诊察室的地板上望去，那里躺着一只已经断气的怪物，尸体还没凉透。"证据就是这只怪物。你知道这种生物吗?见过或听说过它吗？在地球上是找不到这种怪物的。"

"的确如此……"我像是忽然想起了什么似的对他说道："对了，你没见过一个女孩儿吗?她是我的女儿，留着黑色短发,年龄只有七岁。"

"你们走散了吗？真遗憾，我没见过她。但是，在这个怪物横行的世界里，她能平安无事吗？对不起，我不是故意想让你绝望的。对了，你的妻子没有和你们一起来吗？"

"我妻子四年前去世了，只剩下我们二人。"

"原来如此,真抱歉。总之,我不能在这里等死,一定要离开这里。"

"是吗？要多加小心啊！"

"啪嗒"一声，诊察室的门被无力地关上了。麦克·考夫曼,我牢牢地记住了这个奇特的名字。忽然,我发现地板上落着一块白纸片似的东西。我拾起来一看,上面杂乱潦草地写着"明早到达,请严加戒备"。

诊察室（一）

（选择B）这是什么？我走出诊察室想追赶考夫曼，可他却不见了。穿过药剂室，一条用木板铺成的呈L形的走廊出现在我面前。我沿着走廊走到尽头，发现了一部电梯。



电梯

我按下了旁边的按钮,电梯却没有动,看来是电源不通。走廊里有几扇门，我依次去拧它们的把手。

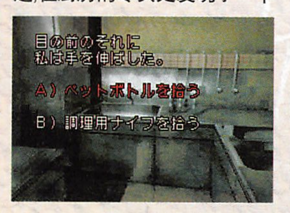
会议室

我打开了一扇写有"会议室"字样的门，走了进去。屋子的中央有一张巨大的桌子,在那上面有一把淡绿色的闪闪发光的钥匙。我把它抓到手里，走出了屋子，继续沿走廊查看。

接下来的房间应该是为病人准备饮食的厨房，里面除了摆放整齐的青铜色餐具外，似乎并没有其它重要的东西。我仔细地检查餐具，那口大锅里似乎什么也没有。我继续寻找线索，看到了远处墙壁上零乱摆放着的各种物品。我小心地从被水弄湿的地板上走过去，生怕不小心滑倒。

厨房

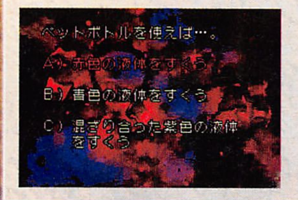
(选择A)我从洗涤台旁边走过,在厨房的尽头处发现了一个



小瓶子。"它也许会有什么用处吧。"我一边小声嘀咕着,一边拾起了它,离开了厨房。

院长室

走出厨房,我向走廊的右侧走,在第一扇门前停了下来。我向门上瞥了一眼,看见上面写着"院长室"三个字。刚打开院长室的大门,就从室内传出一股强烈的臭气,熏得我头晕目眩。屋子里不知被谁弄得一片狼藉，在那张应该属于院长的桌子的后面,有几个碎了的瓶子,红色和青色的液体流满了地板。（选择A）018我取出小瓶子，用散落在地板上的瓶底碎片将红色的液体倒



进瓶子里。粘稠的液体缓缓地流进瓶中,当最后一滴液体如糖稀般流入瓶中后,我立刻盖好瓶盖,走出了院长室。

医院的走廊（一）

我再一次回到走廊，在一扇与众不同的门的前面停了下来。随着一阵刺耳的响声，我打开了门，除了水泥墙之外，在前面几步远的地方还有一段如蛇皱般的台阶。由于黑暗，我看不太清楚，不过，在台阶的尽头似乎有一扇门。"拿出勇气来!"我小声对自己说。黑暗中只能听到我的脚步声，我沿着通往地狱的台阶步步为营地前进着，随后，我打开了通往黑暗的大门。

门后是一个没有光亮的世界。我觉得医院里所有的电源大概都已经被切断了，于是就按下了胸灯的开关，用它向四周照去。虽然有些恐怖，但这里并没有什么特别可怕的地方,水泥墙上全是冷气,只是碰一下也会让我体温降低。我一边沿着走廊前进,一边试着开门。终于，有一扇门发出"吱"的一声，打开了。

发电机房

屋子的大部分空间都被一台写有"应急发电机"字样的机器占据了。因为要想去二楼以上的地方就必须用到电梯,所以我毫不犹豫地开动了机器。然后,我马上回到电梯处,按下了电梯按钮,随之响起的沉重的马达声和金属的相互摩擦声混合在一起,宛如悲鸣一般。随着"轰"的一声,电梯停下了,门也慢慢地打开了。

我走进宽敞的电梯里，看了看右侧排列的"3、2、1、B"的按钮，随后选择先去二楼。但是，通往二楼走廊的门被锁住了。无奈之下，我来到三楼，谁知三楼的门也被锁上了。没办法，我只好回到电梯中，向那排按钮一看，竟然又多了一个"4"的按钮，我真怀疑自己的眼睛有毛病。

医院4楼

随着刺耳的开门声，我走进了4楼，呈现在眼前的情形与我从小学校的钟楼里出来后见到的情形极其相似。被涂成红黑色的墙壁、铺着铁丝网的地板、再加上犹如从地狱里传来的耳鸣声都在刺激着我的精神。打开眼前的门，一条长长的走廊出现在我面前。我一边留心着周围的墙壁，一边硬着头皮前进。因为要想知道莎丽在不在这里,就只能亲自去寻找。忽然,从前方的黑暗中传来了微小的声音,似乎是什么东西在地板上爬行时发出的。尽管声音的制造者正在不断向我靠近，但仅靠微弱的灯光，我还是无法看清它的样子。

不明物体

（选择B）我感觉到了危险,就想试着逃离此处。但是,



那个可怕声音的制造者从后面追了上来。这时,我才发现自己已经被它们包围了。既然逃不了,那只好和它们拼了,我握紧手中的枪,做好随时开枪的准备,向着它们走了过去。

走了没几步，一个白色的物体就进入了我的视线。我将胸口的灯向它照了过去，一个已经变异的白影出现了。那个怪物的背后背着一个大肿瘤似的东西，那里还在不断地抽动,就好像里面有个脑子。它像个老太婆一样弓着腰,用一只手挥舞着刀向我走来。就在我正要举枪的瞬间，那怪物却突然冲了上来,给了我一刀。幸运的是由于我及时闪身,结果只是衣服被割破,肋部受了点儿轻伤。"混蛋!"我飞起一脚踢在怪物的脸上,它仰面摔倒,但很快又站了起来。我闭上左眼瞄准后一枪击中了它,但似乎对它不起作用。我不断向它射击,它却歪着头发出惊天动地的大笑。当手枪里最后一颗子弹击中它时,笑声终于停止了。它扑倒在我的脚下,一动也不动了。可是,其它的怪物从那尸体的后面冲了上来。这样下去的话，有多少子弹也不够用的啊！看来，我只能逃跑了！

异形怪物

（选择B）我转身跑向背后的怪物，从它挥舞着的刀锋下钻过，沿着走廊跌跌撞撞地跑了下去。

逃げるしかない…！
A）正面の化け物の脇から
B）背後の化け物の脇から

以前的行动

我想起了莎丽。即使她确实被抓到这医院的某个地方，我也不能保证将她救出来，就是我现在脚下的台阶也不一定是通往莎丽身边的。因此，我觉得自己现在的行动是毫无意义的。不过，总的来说，自从我来到寂静岭；不对，是自从出发前；也不对，是从更久以前，从我见到莎丽开始，我的决断力就被某人限制了，所以,我的行动完全是按着此人的意图进行的，我的以前的生活恐怕不像我想的那么简单。

我一边想着,一边向前走。越往前走，从前面传来的空前暴烈的耳鸣声就越发强烈。这究竟是怎么回事？难道我打开了一扇本不该被打开的通往地狱的门吗？前方似乎没有什么明显的变化，我觉得自己必须向前走,不能再回头了。我将两手交叉在头上,用两肘用力地掩住头的两侧。但是，那耳鸣声仍然响个不停，就像恶魔在我耳边低语。我不顾一切地向前奔跑着。就算我会死在这个疯狂的地方，我也一定要把可爱的莎丽救出去。我相信答案就在门的那一边，我一定会找到一个甚至更多的线索。

仓库

重叠着的四角图形随着我心脏的跳动摇晃着，那是尽头的墙壁。在与它成直角的墙壁上有一扇门，门上挂着的牌子上写着"仓库"。门旁的桌子上摆放着药品，那是三个大小不同的烧杯和一个试管，试管和最左边的烧杯中盛着不同颜色的液体。我翻看着旁边的一份记录，上面写道："要想制成那种液体，就要将烧杯中的1公合［注1］液体倒进试管里，既不能倒多，也不能倒少，那个男人是这样说的。但是，因为烧杯上没有刻度，所以，我觉得要想从三个那么大的烧杯中倒出1公合的液体是不可能的。"桌子上的三个烧杯的容量分别是10公合、7公合和5公合。我推了推门，它纹丝不动。看来，我只能开始调配那1公合的液体了。［注2］经过一番努力，我终于调好了所需的液体，并用它将门上的锁链溶断。随着"喀嚓"的一声，门慢慢地打开了。

仓库里除了规则排列着一些简单的铁架子之外,并没有什么特别重要和显眼的东西。甚至可以说,没有什么东西能使这里被称之为仓库。我加倍小心地从架子之间的空隙中挤了过去,立刻注意到了里面的壁橱。这个木制的壁橱与这个简单的房间毫不相配,所以我觉得它很奇怪。于是,我走过去随意地用手摸了摸它。

仓库的壁橱

さて…。
A）棚の下の床を調べる
B）棚の中を調べる
C）棚の上を調べる

（选择C）我稍稍地踮起脚向壁橱的上面望去，只见上面积满了厚厚的灰尘，就像是挂了一块布似的。除此之外，那上面并没有什么地方能引起我的注意。突然，我失去了平衡，眼前一晃，就重重地坐到了地板上。随后，我发现了一个奇怪的地方--陈旧的地板被刮出了无数的直线痕迹，露出了纤维状的木板，似乎是有什么人移动过这个壁橱，此后又将它移回原位。

地板上的刮痕

这个刮痕还是新的，似乎在告诉我除我之外还有别人也曾到访过此处。这个壁橱的另一边究竟有什么呢?

我用尽了全身的力气慢慢地将壁橱从它原来的位置挪开，那里果然有一扇门。它似乎在召唤着我，而我也自然而然地打开了门。

仓库的里面

我一边用灯照着四周,一边向前走,很快就发现了嵌入到地板中的格子。从格子的空隙中,我看到了通向下一个楼层的台阶。随着"嘎嗒"一声，我拉出了铁格子。虽然我对自己的力量很有信心，但是，由于格子太重，我根本就不可能把它抬起来。我费力地挪动着它,好不容易挪开了一块儿仅能容我的身体进入的空间,就马上踏上了出现的台阶。

外面的光线照不进来，我只能小心翼翼地一段一段地沿着通向疯狂的台阶向下走。不久，我从脚步的回声上感觉出自己的前面是一个大得超乎想象的空间，便马上跑了起来。

医院地下

在这个位于医院地下二层的恐怖的空间里，既没有生气，也没有光亮，有的只是我的奔跑而已。谁也不知道这个世界究竟有没有开始，有没有终结。我只知道自己不过是在一边解答所到之处不断出现的谜题,一边前进罢了。今后，这种情况也许会一直持续下去吧？然而，我每次思考的结果总是：即便如此，我也只能前进。

谜之病房

这是一扇正在等待着我的门,我慢慢地拧下了它的把手。这间屋子里的情形与迄今为止的屋子不同，我能感觉到里面的生气。从种种迹象来看,这里似乎有人住过。我拿起作为装饰放在桌子上的相片来观看,在那上面刻着"阿莱莎"几个字。我凝视着照片里那张似曾相识的面孔,搅尽脑汁地回想着,却无论如何也想不起来了。但是,我的确是在某个地方见过这名少女,而且还不止是一次。

阿莱莎的空气

（选择A）在照片的旁边还摆放着一本日记，我伸手拿起它,读了起来。

"4月15日。从今天起，我



改用新的日记本，它是丽莎送给我的礼物。窗外的树枝上落着一只小鸟，我就向外张望了一会儿。从那绮丽的色彩来看,现在已经是春天了，我多想也能像其他的孩子那样到外面去玩儿啊……。下午的时候，他们来了。我装出睡着的样子，他们似乎没看穿，就在屋子的外面用低得几乎听不见的声音说了一些我无法理解的事情,没什么好说的。"

"4月16日。不知是谁在屋外站着闲谈，似乎并不是在说我的事情。也许是担心我的身体吧，院长先生最近都不经常来与我谈话。老实说,我不太喜欢他,所以我有一种卸下了负担的感觉。4月16日补记。从奇怪的事中,我得知有客人将会来看望我。"

"4月17日。今天早上日出之前，我有一些心慌。据说死了的人也能复活，真有这样的事情吗?真是个可怕的传说。只顾着想这些事，我连吃饭也晚了,为我准备的汤都凉透了。忽然,我想起了他,他也许已经忘记了,但我却记得很清楚。最近我经常想起他,还想见见他。客人大概要在后天半夜来访,在此之前……,在此之前，我想见他一面。"

"4月18日。明天终于就要到来了,这些话我没对任何人说过。说了的话，在他们到来之前,我就会一直被绑在床上的。那个唯一能够分享我的感受的朋友似乎被人发现了，所以,我还是早点儿睡吧。"

"4月19日。现在，我必须离开这里了。我将自己最喜欢的珍贵挂件挂在脖子上，似乎还挺合适的。结果如何，我会记在明天的日记上。"

"4月20日。……"

日记的最后一页是空白的。就在我将它夹在腋下,想离开屋子时,我忽然感到有人在望着我。于是,我再一次将目光转移到放置在日记旁边相片上。她只是孤单一人,可我还有莎丽。照片里的少女似乎在向我诉说着什么，我从她那近乎于痛苦的沉默中感受到了一种无形的信息。我茫然失措,于是便从桌子上拿起照片，将它放在衣袋里,走出了房间。

前往1楼诊察室

阿莱莎、阿莱莎……,她究竟是谁呢?为什么她的照片会放在医院地下的深处呢?我在那间屋子里感觉到的奇怪的生活感又是从哪里涌出来的呢？我无法理解这些事，而它们也使我感到不耐烦。

我向1楼的诊察室走去，因为我相信这所医院里所有的谜团都在那间屋子里。我一边艰难地呼吸着，一边沿着台阶

UMD真是小巧可爱呀！如果定价真的在2500到3500日元，我肯定支持呀！不过以SONY的一贯作风，好像不太可能呀！
李龙文，18，男，157000，黑龙江牡丹江市第一中学3-1班，兴趣：TV GAME，掌机GAME，动漫，日本POP MUSIC

飞快地向上跑。

我打开诊察室的门，感觉屋子里似乎有人，便停下了脚步。究竟是谁在这间黑暗的屋子里呢？

誰だ…？
A）ゆっくりと近づく
B）銃を撃つ

诊察室（二）

（选择A）我慢慢地向着那个人走了过去，发现她是一个穿着护士服的女人。那个女人确定我是个正常人之后，立刻跑到我的面前，像个小孩子似的抱住了我。

"太好了……，还有平安无事的人……"她用哽咽的声音对我低语着，把我抱得更紧了。

"你是谁？"

"我叫丽莎·格兰多,你呢?"

"我叫哈里·梅森。"

我们两人在做过简单的自我介绍以后,我坐在椅子上,她坐在床上,面对面地对视着。这个名叫丽莎的女人长着一头金发和一张聪明的脸庞，说不定她会知道些什么。我正想与她搭话,她却主动地对我开口了。

"唉，究竟发生了什么事情呢?大家都怎么样了呢?在我昏迷的时候,一个人也没有了,真是太可怕了。"她的声音伴随着回音,让人感觉不到她的实体。

"你也不知道吗？我也不知道为什么会发生这种事情。这究竟是怎么了……，我觉得这一切就像是场恶梦。"我有选择地对她说，就好像那些事情没有发生在我身上似的。

"我也觉得这一切都是恶梦。"

"对了，你见过一个留着一头黑色短发的7岁女孩吗？"我用丽莎几乎听不到的声音向她提起了莎丽。

"7岁的女孩,她是你的女儿吗?"

"是的。"

"……不，我也不知道。因为我一直都是昏迷的……，对不起。"

"不，不要紧。"她的答案并不出乎我的意料,于是我掩饰着自己的失望继续问道："那么,在医院的地下有一个奇怪的地方,你知道什么相关的情况吗？"

"……怎么回事？这里的地下有什么？"

"你不知道吗？"

"我虽然在这家医院里工作，但是，却被告知绝对不能进入地下的仓库。"

随着她提出"医院的地下"这个话题，我感到自己的思维开始变得迟缓。对了，我不知道，那里……，那里究竟发生了什么事情？我拼命地回忆着那令人生厌的地下室中的情景，但是，随着我不断地回溯自己的记忆，那刚刚停止了一会儿的耳鸣声又响了起来，那声音宛如教会的钟声，在我的脑海里乱蹿。

"……该死……,我的头……"

"你怎么了？……哈里……哈里，振作些啊……"

明亮的诊察室

过了很久，我醒了过来，发现自己浑身冰凉，就像个死尸一样。不过,我的意识是清醒的。刚才，我的确是在这间诊察室里与一个名叫丽莎的女人交谈过。现在，在这间屋子里，不，是在整个医院里,已经感觉不到像以前那样的邪气了,柔和的阳光从窗子里照射进来。"是梦吗?"就在我一边这样想着,一边慢慢地站起来时,响起了开门声。我向发出声音的地方望去，只见刚才在教堂里见到的那个可怕的女人面无表情地站在那里。

"我好像来迟了。"

"你是谁？"

"我是达里娅·吉莱斯皮。"

"你知道什么情况吗？这里究竟怎么了？"

"黑暗。"我的话音未落，她就立即回答道。"这里已经被黑暗侵蚀了。"她带着迷信的眼神继续说着。"是那些卑小的人的欲望的可憎的力量……,幼稚而拙劣的梦话。我知道的,这一天的到来……"

"你在说什么啊？我一点儿也听不懂。"

"你只能相信自己亲眼所见的事情。"

只能相信自己亲眼所见的事情。我明白了,现在的情况是:我只能相信自己亲眼所见的事情。

"这里还有一所教堂，那就是目的地。我无法到达那里，你也被放弃了。在这里，你没见过一个地上画着一个像徽章似的东西吗？"

"就是小学校院子里的那个吗?那是什么啊？"

"那是沙马埃尔的徽章……。在完成之前，一切都取消了。"

"等等！……喂！"

达里娅·吉莱斯皮将一把形状奇特的钥匙放在诊察桌上后，就猛地转身打开了入口的门。我紧随其后冲到医院的走廊里，但她已经不见了。

医院的走廊（二）

还有一间教堂？可是，地图上除了我曾经到访的那间教堂外,并没有其它像教堂的建筑物啊。走廊里放着一部电话，那下面有一本电话号码簿，我慢慢地翻开了它。在位于繁华街东北的古董店的号码上画着一个徽章，仿佛在引诱我去那里。

未完待续

［注1］:公合,一公升的十分之一。

［注2］:操作说明,方向键－－移动光标来选择烧杯;A键－－确定或倒入液体。正确调配方法为：10公合→7公合,7公合→5公合，5公合→10公合，7公合→5公合，10公合→7公合。

因为有了你们的努力，才有了这么好看的掌机迷，才使我增添了许多快乐和兴奋。
肖刚，17，男，300452，天津市塘沽区渤油新村1区38－307，兴趣：踢足球，玩掌机，看掌机迷

文/转生之炎
编/雪人



继去年5月《零点行动》发售以来，时隔一年，续作《零点行动SP》终于来到我们面前，整体剧情依旧曲折而大气。但因为这是一款文字AVG类型游戏的缘故，所以深入接触它的人不多，但是作为一部悬疑推理式的小说来说，其峰回路转的结构仍然相当引人注目，错过可惜。

GBA		
FUUKI	AVG	128M
2004.04.29	5040日元	1人用

接上期

第五章 夺还

姐姐从昏迷中苏醒过来，回自己的屋子去了。我明白了，妈妈的能力是能够使其他人能读取她所残留的意识，和她所依附的这个人死或者没死没有关系。按照ジーン的推论，我的能力则刚好和母亲相反，如果说她的能力是"读出意识"的话，我的能力就是"送入意识"，我能将自己的意识直接送入对方的头脑中交战，所以才会有"能力者间能力的高低取决于意识想象的强弱"这种说法。如果对自己报有怀疑的话，是不可能取得胜利的。所以，如果我们能够先打倒出口，我就能将自己的意识送入他的头脑中，在意识中一举击败他。

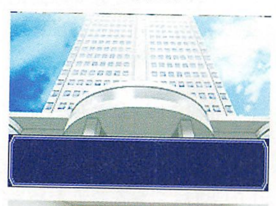


这时，电视上突然插播临时新闻，那个不明飞行物已经移动到了上海上空，ジーン则快速用自己的能力开始探视，终于发现出口正在附近一所高级的旅店中。

2005年08月06日
下午01点00分

一行人驱车前往出口所在处，一路上，ジーン总在叮嘱我加油，让我感觉仿佛这就是关系人类的最终决战一样。

来到旅店，出口那家伙果然在这里，还兴奋地招呼我们看电视上上海被毁坏的样子，一场战斗不可避免，不过狡猾的出口再次施展出他瞬间消失的能力，虽然ジーン可以追踪到他的位置，但是由于他移动太快，我的动作要跟上ジーン的指示根本就很难做到。突然间，长尾居然拿出一包小麦粉向空中撒去，顿时白茫茫地一片，我们什么也看不清楚了，不过，和我们一样，出口也被这白茫茫的一片搞得视觉不清，而且，白茫茫的小麦粉中还能显示出他移动的身影——因为他所在的地方空中是没有小麦子粉的——我抓住时机，一口气抱住出口，并乘机将自己的意识传入出口的意识里。







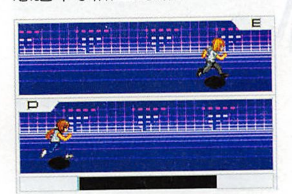


现在我要做的，是在这个想象的空间里，在意识中打败

出口，虽然在这里我是孤军奋战。但是，只要"意识"还存在，由意识引发而出的"能力"也就相应存在，我在这个意识的空间里一路追击，最终擒获了出口这家伙。

迷你游戏3：躲射线

游戏规则：一边追踪前面逃跑的出口，一边躲避他发射出来的致命射线，按方向键的上或者下控制主角跳跃或者下蹲，并不难，只是越接近出口射线会越密集，沉住气别心急，心急吃不了热豆腐嘛。



给了出口重重一击后我也失去了意识，醒来时就已经身在自己家中了，ジーン告诉我他们已经夺回了"诺亚"，原来不过是一块发着绿色光芒的小石头而已，而出口也昏迷在另一边。就在这时，一个阿拉伯人装扮的大叔突然来到我家，原来他叫ピリ，是ジーン他们在E-gro组织的同伴，他们要赶紧将"诺亚"送回总部，启动对抗ゲーマー的行动。说完，他们就一同消失在空中。

这时电视上还转播着无人摄像镜头的录像，秘鲁的阿尔

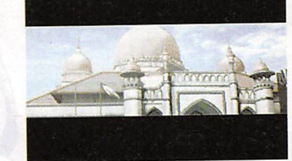


迪斯山脉上突然出现了奇怪的光芒，那是"诺亚"开始增幅，世界各地乃至整个地球逐渐被白色的光芒笼罩，最后，连我们自身也被光芒所包围。一阵眩目的白色过后，我竟然回到了坐在教室的时候，"你在想什么，在想新来的老师么？"旁边，角川シン说着和过去一模一样的话。我终于明白了，"诺亚"之光并不是守护生命的力量，只是能给予沐浴在光芒之下的物体回到过去的时间逆行之力，再一次发展的时间里，ゲーマー将不再袭击人类了么？不过，虽然时间返回到过去，但我们能力者对于过去的记忆似乎依然保留着。



正说着，ジーン两人又来到身后，而且还带来了新的同伴"秋山"，本该成为杀人犯的他还保留着杀人和死过一次的

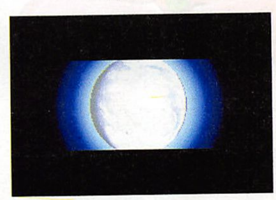






记忆，但这次他选择了成为我们的同伴。对于其他普通人，E-gro会用特殊的雷达对世界发送"催眠术"，使他们忘记自己以前的记忆。而ゲーマー也满足于这一次的破坏，下一次的袭击，也许将是数千年后的事情了。

（剧情篇完结）





研究篇

前言：《零点行动SP》到第五话完全结束，玩过前作的玩家可以感受到，游戏流程大大缩短（前作有10话而此作仅仅5话就宣告完结），让人感觉剧情完全没有展开，许多疑点也没交代清楚。先别忙着大骂制作商偷懒，通关一次后，打开新增加的图鉴模式，可以看到已经收集过的过场动画和玩过的迷你游戏，看到超多的隐藏要素了吧！现在就让我们来一一解开。

全剧情篇

其实，《零点行动SP》这个游戏总共有"诺亚（ノア）篇"、"游戏高手（ゲーマー）篇"、"改造人（サイボーグ）篇"、"クリエーター篇"4大篇章，其中"诺亚（ノア）篇"为普通主线流程，其余篇章则需要一些引发条件。因为前面的剧情流程是已经对主线流程的"诺亚（ノア）篇"做了完整的剧情

解析，下面主要围绕其他3个隐藏篇章的进入方法和登场人物、剧情摘要等进行解析。不过隐藏篇章的进入方法并不只有一个，根据选择的分支不同，也会相应产生细微的变化。据笔者统计，要想完成全图鉴收集，至少要将游戏通关4-5遍，笔者因为时间有限，一些隐藏要素并未完全揭开。

改造人篇

非常简单而且短小的故事，描述的是和主角一家与改造人サイボーグ之间的战斗故事。其中警察和新的朋友也会陆续登场，没有什么太复杂的推理，很轻松就能完成，一共只有三个章节。

引发方法:进入方法的分支选择很多,这里只介绍遵循主线。游戏开始时角川提问"在想新来的老师么?"回答选择第一项"是的"，引出关于从美国新来的英语老师的话题。放学路上，选择和角川等人去游戏厅玩游戏（第二项），引发在家附近和三船见到新来的老师ケイト的剧情。（如下图）



随后引发观看电视中サイボーグ杀人剧情，然后在学校"幽灵事件"中会遇到前来袭击主角的神秘组织成员。（如下图）



在旅馆"刺客"事件中，引发遇到"转校生出口"同住一个旅馆事件，剧情即进入サイボーグ篇。（如下图）



剧情介绍: 在随后的"学校幽灵"事件中，在科学室等待零点到来前,主角等三人便会不耐烦地打开电视收看新闻，新闻里，是特种部队和主角父亲研究出的サイボーグ交战的场景（新闻内容竟然是前作的动画…），特种部队全部覆灭。





零点，出现在音乐室中的"幽灵"竟然就是新来的英语老师，而且，闻声赶来的竟然不是学校的保安，而是全副武装，手拿枪械攻击主角的神秘人物，好在英语老师在关键时刻救下了主角。原来早有神秘组织盯上了主角并潜入学校，而ケイト的真正身份是警察。回到家中,发现家里也有警察保护。第二天晚上，电视中那个恐怖的机器人サイボーグ竟然来到家中，试图带走姐姐，主角攻击サイボーグ时选择"头部"（如果选择的"足部"会增加主角脚受伤的情节），救下姐姐。





第二章 刺客

第二天，警察将主角及其姐姐转移到被警方严密控制的高级旅馆最上层居住，进行24小时保护,警方还给了我一瓶治疗踢打サイボーグ时受的脚伤的药。随后,姐姐便在警察的护送下前往学校继续研究了。而我则在跟随警察A四处转悠，这里选择第一、二、三项结果都会碰见了住在旅馆的转校生出口，然后第一项会在健身房碰见ケイト，第二项会在大门口碰见警长，第三项在游泳池碰见体育老师，返回自己房间后，发生出口来访事件，出口对主角称他在门口听到一声惨叫，走过去一看两名警察已经倒在血泊中，调查得知他们是被雷射光线枪杀害的，推理时选择分支比较多，但不管如何选择一定要坚持"犯人还藏在屋内没有离开"的主线（否则GAME OVER），最后指认犯人就是出口，凶器的位置就是画面上戴眼罩的部位，被识破的出口立刻转身逃跑，却在跑出大门之际被人暗杀，暗杀他的人就是另一名更强的人工智能控制的改造人，虽然警察们最终抓到了他，但是被绑起来

的他在主角和警察面前突然将手腕用刀刃切开了绳索，并企图再次掳走主角的姐姐，并挥刀砍向主角（这里选第一项，否则GAME OVER），一瞬间，主角竟然用自己的双手腕架住了改造人的刀刃，而那名改造人也服毒自尽。原来，主角5岁的时候，曾经在一场事故中失去了双手，而研究人体改造的父亲则给他装上了"义肢"，由于每年的改造手术前都是让主角吃下有药物的生日蛋糕，而在他熟睡的时候进行的，所以主角自己并不知情。







第三章 逃走

针对警察怀疑"义肢"实际上是一种情感控制武器的情况，这里可以选择与秋山或者ケイト在房间里单独交谈，但主角都会拒绝警察提出的研究双手"义肢"的要求。随后主角的姐姐会建议主角独自对父亲所从事的情况进行调查。于是，主角利用姐姐找警察谈话引开警察（第一项）逃了出去，在父亲的助手，三田先生的家里(第二项）打听到父亲和三田先生都在"五色泽研究所"，回旅馆找到姐姐（第二项，第一项一个人去，因为钱不够，也要返回旅馆），两个人一起逃走(选择第一项，第二、三项均于2日后在五色择发现父亲遗体，GAME OVER）。



乘1小时车来到五色泽站，步行20分钟来到山上的研究所前，主角在研究所的门口发现了父亲和父亲的助手三田先生，原来他们是为了躲避神秘组织的追杀而躲到这里来了，正说着，警方的人竟然也跟踪主角一行来到研究所这里，而主角的父亲更是得到了"警方和神秘组织有联系"的消息，原来这个混入警方中的神秘组织成员正是秋山，他也是神秘组织的改造机械人，并且，他那只机械手里竟然也安装有和出口一样的光线枪，选择第二项拒绝让神秘组织带走主角父亲并与之交战（第一项父亲被带走，GAME OVER），在受到秋山光线枪数次攻击后，主角终于挥动父亲所给予的双拳给了秋山重重一击。

主角再次恢复意识已是3日以后了，他得知秋山当场昏倒被警方逮捕，神秘组织ルード本想胁迫研究神经学的父亲为他们制作改造机械人，





而父亲并没有就范，秋山的被捕使这个组织受到重大破坏，而秋山也供出了许多情报，最后，主角用父亲新造身体参加了警方展开的对ルード组织的大规模作战，终于消灭了这个组织。





最后，主角终于回到了普通人的生活。

游戏高手篇

这是为了没有玩过前作《ZERO ONE》的玩家所推出的回忆篇章，剧情和前作几乎完全一样，总共10话，目标是打倒试图毁灭人类的最终敌人ゲーマー，因为以往的《掌机迷》已经登载过相关的剧情攻略及研究，这里就不再敷述具体内容。

引发方法：进入方法有很多

个,分支也很多，但要遵循一条主线，在游戏一开始角川询问主角在想什么时选择"关于父亲的事"，在随后的"幽灵事件"发展中,要引发看电视新闻"NEWS 365"中サイボーグ杀人剧情(在哪里看无所谓，但要引发此剧情）。



然后引发与姐姐关于"人工智能シロー"的谈话，因为シロ—为本篇章核心人物。



随后，当主角家中发生神秘组织任务前来威胁主角姐弟说出父亲下落并试图带走姐姐时，シロ—会在全屋已经断电情况下自动启动并用年轻男子的声音报警，游戏进入"ゲーマ—篇"。相应地，当サイボーグ企图带走主角姐姐时，シロ—便会借一名青年男子的身体前来相救（英雄救美啊！）。



剧情介绍： 剧情方面，因为和前作大体相同，《掌机迷》以前已经作过详细分解，这里只做简单介绍，此篇章分为前后两部分，前5话为主角与制造サイボーグ，追杀父亲的神秘组织ルード交战，后5话为主角突然发现自己拥有超能力，并投入到与人类的敌人"ゲーマ—"(游戏高手之意）战斗的经过，结局人类获得了胜利。而主角的姐姐终于和自己创造出的人工智能シロ—成为恋人。

创造者篇

这一次的最核心故事，全角色登场，全谜题解开，除前面的流程外，还要打倒是操纵着ゲーマ—的超强敌人。相应，进入方法有一定难度。首先要让クリエーター篇的关键人物堤ナセ小姐加入成为同伴。



在被角川问到"在想新来的老师么"时回答"不是"（第二项)，然后选择不和角川去玩游戏而去别的地方，在棒球部碰上班长长尾,得知关于学校午夜12点音乐室会响起钢琴声的"幽灵事件",然后在放学后在帮姐姐买东西的路上就会碰到学生会会长堤小姐——样样精通的全能型女孩。随后要在旅馆"刺客"事件中要引发关于堤ナセ的剧情，最后引发有关其的绑架事件。



其详细剧情因为时间关系笔者未能全部完成（没时间第4次通关了）。

三憎恶教典篇

除以上四大篇章外，在官方网站上可以查阅到相关资料，《零点行动SP》其实共有5个篇章，而最后一个"三憎恶教典篇"因为ROM容量的问题，在最后被剪切掉了，不过为了自己的心血不付之东流，制作者特意将剧本放上了官方网站，以飨玩家。

剧情介绍： 主角在调查学校"幽灵事件"时,被不明来历的野犬袭击，正被追得穷途末路时，竟然能够从眼睛里发射出奇特光线的转校生出口将主角救下，第二天，主角在前往废弃仓库的时候意外地目击到了转校生出口，之后,主角再次遭到来历不明的袭击，危急之刻，主角自身超能力被引发,能力觉醒并打倒了敌人。随后,主角与超能力组织E-gro的同伴们结识了，一起开始了对人类敌人,谜之存在的"ゲーマ—"的作战。"ゲーマ—"以游戏的方式毁灭人类，用三个分别增幅人类"怨恨"、"嫉妒"、"蔑视"三种情绪的"教典"来影响人类世界。持有"怨恨"教典的是名为ニラサワ的人物，他拥有操纵动物的能力，于是操纵了野犬、甚至史前恐龙等生物来向人类发动进攻，而主角他们也用新武器配合自己能力击败了这次攻击，从ニラサワ手中夺取了"怨恨"的教典，随后，出口夺取了名为"嫉妒"的教典，在从名叫オサフネ的人手中夺取"蔑视"教典过程中，新的同伴加入到队伍中，并成功将人类生命最大的威胁——"癌细胞"移植到其体内,オサフネ被迫接受手术，无力再持有"蔑视"，最终被主角等人收回。主角一行烧毁了三个教典，在与"ゲーマ—"的"游戏"中,人类获得了胜利。


热脑研究



这次自FC移植到GBA上的《热血物语EX》，除了增加一些招式，道具和剧情外，最值得赞赏的是游戏中加入了大量隐藏人物。想想以前FC上都是一人或两人迎战大堆敌人，而在本作里，就有可能收到同伴，与你一起奋战！



文/掌机圣域　爆流顽驮无
责编/娜卡

全隐藏人物研究

由于游戏的设定比较复杂，想收到同伴，首先要了解以下的内容。

一、选项

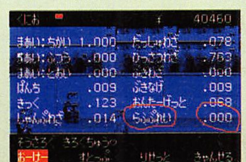
只要有同伴要求加入，则会出现四个选项供选择，不了解的话可能会放跑想要的同伴哦！

はい：是
わからない：不知道
いいえ：不
こたえない：不回答

选第三项人物则不会加入，选其余各项人物都会加入。

二、好感度

游戏中很多BOSS都是可以收来当同伴的，其中最主要的是关系到好感度，不过这个数值在游戏中并没有明确数值表示，这个就需要大家自己估计了。网上一些认为收到BOSS当同伴对下图中的らふぷれい（野蛮值）有要求，其实不然，只要好感度足够高，这个数值即使大了点也不影响同伴的加入。不过有时候作判断也得用到它。



▲らふぷれい（野蛮值）

以下的的好感度数值增减条件仅供参考，并非十分准确：

好感度增加/减少条件：

1、全灭一个场景内的敌人（+5）；
2、打倒BOSS（+2）；
3、自己被攻击（+1）；
4、自己倒地，也包括撞墙倒地（+1）；
5、自己死亡（+4）；
6、有同伴加入（+16）。
7、攻击已倒下敌人或被打飞的敌人（-1）；
8、使用无赖招式攻击敌人，比如说在地上打滚（-1）；
9、BOSS未说完话便开始攻击（-16）；
10、误伤同伴（-2）；
11、同伴死亡（-8）。

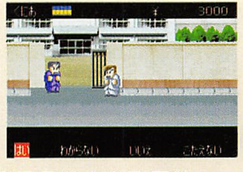
其中增加好感度最重要的一点就是——自杀。不管你先前怎么野蛮地打敌人，只要在收同伴前多跳几次坑自杀一下就能顺利地达到收同伴的目的。

接下来便是隐藏研究的正文了——

すがた（姿 三十郎）

——方法1：

地点：游戏开始的场景



在未打败房间里的眼镜BOSS前回到游戏开始的那个场景就会收到同伴すがた。与好感度无关。

——方法2：

地点：公园(有厕所那个小场景)



在打败房间里的眼镜BOSS后来到从中间有岔路那里进去的公园里，对话完毕后すがた会要求加入，一起打那个红衣BOSSきのした。与好感度无关。

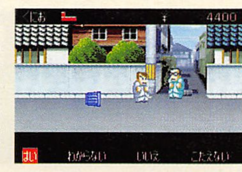
备注：すがた为使用くにお单打时的独有人物。

拜托《掌机迷》不要期期内容都如此精彩嘛！我看了这期已经迫不及待的想看下一期了，都不想干其他事了啦！
上海 郭文婷

そのおわ（园川 熏）

地点：游戏开始后第一条商店街的前个场景

只要之前曾经将绿衣小兵打光过三次以上，再回这个场景将绿衣小兵打光一次，眼镜兄そのおわ会要求加入。或是直接在这个场景将他们打光四次则更方便。与好感度无关。



备注：到了一个新场景又会发现眼镜兄的两个手下也加入了队伍，是很弱的伙伴，（由于游戏限制最多有三个伙伴，所以如果收そのおわ之前已有1（或2）个同伴加入，则そのおわ的手下则只加入1（或0）个。そのおわ为使用くにお单打时的独有人物。



まえだ（前田 亨）

地点：公园（有厕所那个小场景）

在未打败房间里的眼镜BOSS前来到这个场景会遇见まえだ，他会要求加入。

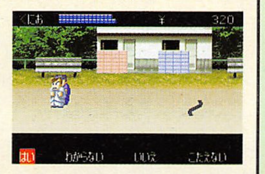


备注：まえだ为使用りき单打时的独有人物。

きのした（木下 正）

地点：公园（有厕所那个小场景）

这个角色很难得到，对好感度要求极高，首次与他交战时好感度可能要达到90以上。这样在打败他后会自动要求加入。可以根据自杀增加的好感度点数来算算跳坑的次数。



もちづき（望月 骏）

将BOSSもちづき打败，倒地后他会自动要求加入。首次与他交战时好感度最好为65以上，不过若野蛮值为000一般就可以不必去跳坑了。



はやさか（早阪 良麻）

地点：隐藏商店右边的场景

将もちづき打败五次后はやさか会出现（若第一次もちづき要求加入则要拒绝）。此时好感度若达到约80的话，はやさか会携同もちづき一起要求加入。

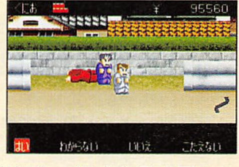


备注：如果はやさか首次出现时好感度不够的话会与他发生战斗，之后这个场景的BOSS就变成了もちづき和はやさか。

たいら（平 清文）

地点：收到もちづき之后的下一个场景

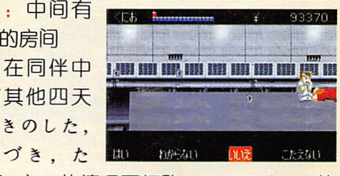
打败那个拿着铁棒的BOSS（たいら）后会自动要求加入。好感度需求同もちづき。



こばやし（小林 政男）

地点：中间有大坑的房间

在同伴中没有其他四天王（きのした，もちづき，たいら）之一的情况下打败BOSSこばやし他会自动要求加入。即使他被打落大坑中也是一样。好感度需求同もちづき。



备注：こばやし加入后打最终BOSS时一楼的BOSSおにづぉ和三楼的双胞胎BOSSりゅういち和りゅうじ也会登场。




ひまだ（日磨田）

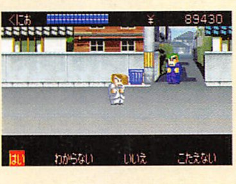
地点：离冷峰学园门口前一个场景



同伴少于2人时到达这个场景，将小兵打光后ひまだ会自动要求加入。与好感度无关。

くまだ（熊田 重藏）

地点：离冷峰学园门口前一个场景



拒绝ひまだ加入后返回这个场景将小兵打光，くまだ会出现并自动要求加入。与好感度无关。

ごうだ（豪田 刚）

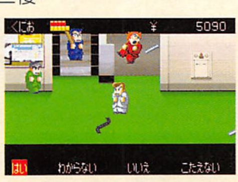
地点：冷峰学园门口

打败こばやし后先到最后一条商店街碰到くにぉ的学妹くにこ，然后回到鱼政的商店街会再次碰见她，再到全游戏中唯一一条开设在路口左方的商店街碰到ごうだ的妹妹さおり。之后到校门口打倒ごうだ他就会要求加入了。与好感度无关。



ごだい（五代 奖）

地点：冷峰学园三楼



当ごうだ在队伍中时将三楼的小兵打光后ごだい会要求加入。与好感度无关。

至此，游戏中的所有隐藏人物都被我们给找出来了。这么多人物，如何选择来用，就看大家的喜好了。

人物介绍







本名「国夫」，超级不良少年，但他心胸宽广 ，辅助弱小，被称为是「正义的不良」。无论做什么事都是积极向上的热血男儿。以前曾经为了朋友与巨大的邪恶组织战斗过，他的事迹现在也广为流传。



本名「鲛岛 力」，原来是一个邪恶组织的成员。不过在与「国夫」的战斗中突然醒悟，成为了他永远的朋友。性格单纯，重感情，仰慕他的学生有很多。真美是他的女朋友。



冷峰学园的学生会副会长。人长得很可爱，在学生中人气很高，是学园里数一数二的人物。实际上，她在全国也有被广为流传的传说。「国夫」是她中学时代的同班同学，现在他们之间也仍保持着微妙的关系，是协助「国夫」的人。



虽然「鲛岛」是你看一眼就会觉得害怕的人，但是像真美这样天真可爱的女孩，现在成了「鲛岛」的女朋友。「鲛岛」为了这个女孩而战斗，他是她力量的源泉。冷峰学园的学生为了把「鲛岛」引诱出来，于是绑架了真美。



作为「国夫」的狂热FANS，是个特别崇拜「国夫」的人。她既可爱又活泼，从她在学校的一些行动可以看出来。她和长谷部的关系比较密切。不过在她身上还有一些不解之谜……

充满乐趣的侦探学园Q系列中每话前的全授业问答正解我们在先前的杂志上都已经陆续奉献给大家了。此番呈上的是第二作传说中的隐藏剧情——第五话《遗失的谜宝》的授业问答正解研究

文/编：娜卡



侦探学园Q2——挑战终极诡计

GBA		
KONAMI	AVG	128M
2004.4.25	4800日元	1-4人用

隐藏剧情全授业问答正解研究

第五话进入条件：前四话课堂授业成绩评价都要求最低为B级，并且其中有一话达到A级及其以上的成绩评价。

授业者：七海光太郎

自称为“团守彦之右腕”，院长的强力助手，拥有极强的洞察力。喜欢装模作样地穿着一身白色套装，是“团侦探社”的优秀成员同时也是DDS的讲师。擅长易容术，是化装高手，经常装扮成各种身姿在事件现场潜入，在执行侦探任务的同时他也密切关注着Q班成员们的行动。



第五章授业题目（全20题）	正解
さてこの事件で 被害者が杀害されたとき、何人もの人间が 回りを取りんでいた。何人いたか言ってみろ。	12人
キュウも大好きだという、彼女が描いた 绘本のシリーズ名は《子ネズミ○○○の一家》○○○に、入る言叶は?	チップ
建筑设计を行ったのは 九头龙匠なる人物だが、资料室に残っていた画面に书かれてあった日付は知っているか?	1936年
それもまた、犯人のしかけたこと だったんだが、さて、近づいていた台风は、何号だったか覚えてるか?	1号
そこで问题だが、そのボートには、何人乗れるということに なっていた?	7人
忠からつきでた腕が 引っむって 演出があった。その忠は向かって 右から何番目だったか?	5番目
2人目の牺牲者である 强罗氏あてに、ＦＡＸが届いてたよな。その最后の１枚に记录 されてた时间は何时?	午后10时33分
この犯罪コンサルタントの 名前は当然 覚えているよな。……じゃあその惑星は、太阳系の何番目の惑星だ?	9番目
美南くんと、女子大生のお姐さんが 住んでいるのは マンションの何阶だ?	12阶
カズマの学校で起こった 杀人未遂事件。犯行に使われた 猛毒の名前は 何だったか覚えているか?	クラーレ
ってことで、彼女の持ってる 格斗技の段数を足したら 何段になる?	4段
その暗号法则で [14（47）30] というのはなんて意味だ?	カズマ
アイツ、数学の天才で 数学オリンピックの 世界ランキングにも入ったことがあるんだが、何岁でとったか?	17岁
では、最初に本を 抜き取ったときに 发现された5本のビデオの中にあったのは、以下の内のどれだ?	恐怖鸡头杀人事件
じゃあ、その时、みんなで协力して运んだ 陶器の数は、全部でいくつあった?	54
さて、犯人は1度犯人だと指摘されたとき、どこのから 乗ってきたから 无实だとウソをついた?	江の头公园
最初の牺牲者になった 冰川美铃についての 质问だ。彼女の身长は 何センチメートルだった?	165
……さて、そのトリックの手伝いもしていた、女の子の饲い犬の名前を教えてくれ。	クロ
……见た目がちょっと アレなせいでわかりづらいかもしれないが ドクター・ドクロの年龄わかるか?	42岁
その远山の身体、いったいいくつの部分にわけていたんだ?	5つ



火炎纹章 烈火之剑

海克托尔篇hard难度S级研究

火炎纹章系列一向以其优秀的战略性和高难度闻名，自从《圣战的系谱》开始加入评价系统后，得到最高评价更是FANS们挑战的目标。烈火中的normal难度并不难，但hard难度依然可以带给我们足够的挑战乐趣，想打出海克托尔篇hard难度(以下简称海篇hard)的"S级评价"更是非常的难。

文/炎之魔神
责编/娜卡



研究要点

1、"海篇hard"的出现条件

如果没有通信过的话，游戏开始时只能选用琳篇normal，打穿后就会出现琳篇hard和艾篇normal，艾篇通过后出现艾篇hard和海篇normal，海篇normal打穿后出现最后也是最难的一个模式——海篇hard。

2、评价要求

在所有外传、异传全进的情况下：

研究评价：和经过的总回合数有关。317回合以内可以拿到五星。

生存评价：加入角色的生存率。五星的标准是所有加入的角色全部生存。

资产评价：所有资金、武器、道具的价值总合，武器和道具会按买价折合为现金。由于卖价是买价的一半，所以卖东西是亏的；而用半价卡时买价是正常的一半，所以用半价卡买东西是赚的。845000G以上就是五星。相对来说，这项评价是比较难达到的，所以研究过程中尽量别错过贵重物品。

经验评价：所有角色的获得经验值的总数，我这次是总共升了426级，应该超出的比较多，只要平均练级，就很容易达到。

战斗评价：总战胜/总战斗在40%以上是五星。角色战斗过一次算一战，击破一个敌人算一胜，而被击败一次之后reset重来算一败。注意，这个评价和战败数无关。也是容易达到的。



3、乱数预测

这个是这篇研究的基础，没有这个乱数预测的方法就打不出S。

游戏中有很多的随机事件，如攻击时是否命中、升级时能力的成长。为了判定这些事件的结果，系统产生一些随机数进行判断，这些随机数就是"乱数"，而存放多个乱数的地方就是乱数表。《烈火》的特别之处在于存盘时乱数表会写入记录文件。也就是说，两次提取同一个记录文件，只要操作一样，最终的结果也是一样的（有少数原因不明的特例，但影响不大）。

由于游戏中的随机事件都是有发生率的，判定时就是用这个发生率和乱数做比较，来决定这个随机事件的结果。例如一次攻击的命中率是50%，如果对应的乱数是40，则命中；如果对应的乱数是60，则MISS。再如某角色的HP成长率是60%，如果长级对应的乱数是55，则HP成长；如果乱数是70，则HP不成长。攻击时判定是否命中（即使命中率是100%或0%也要判定）消耗2个数，判定必杀消耗一个，瞬杀消耗一个。要注意的是，这些过程是在之前的结果是"是"时才会判定。例如攻击一个敌人，MISS的话就不会判定是否必杀（消耗2乱数），命中的话才会判定必杀（总共消耗3个乱数），刺客在出必杀的情况下才判定是否瞬杀（总共消耗4个乱数）；升级时消耗7个乱数，判定顺序为HP、力、技、 速、防、魔防、运，注意这个次序；移动时的乱数消耗下文具体说明。其他消耗乱数的事件由于比较复杂而且难以控制，意义也不大，就略去了。

现在还没有方法能测出《烈火》中乱数的具体数字，但可以通过分析角色的移动路线来测试出当前要消耗的乱数所属的范围，是在0～49之间（以下简称小）还是在50～99之间（以下简称大）。以下用例子来具体说明。

先将移动路线绕成如图1所示。此时再将光标向右移一格，随着消耗乱数的大小不同，会出现以下几种情况：

1、如图2所示：此时消耗一个乱数，此乱数为大（在50～99之间）；

2、如图3所示：此时消耗两个乱数，依次为小、大；

3、如图4所示：此时消耗三个乱数，依次为小、小、大；

4、如图5所示：此时消耗三个乱数，依次为小、小、小。

注意：测试时移动路线不能受敌人和地形的影响。至于向其他方向测试也是可以的，类推即可。

假设一个马上要升级的角色所有能力的成长率都是50%。此时用上面的方法测乱数，测出的结果依次为图1、图2、图3、图4、图5。则这一串乱数为大、大、小、大、小、小、大、小、小、小（记在纸上比较好），此时RESET，读取中断。因为没有行动，乱数表的变化不写入记录文件，所以乱数表的状态恢复为测试前。





图3





此时让那个要长级的角色使用杖同伴加血（不消耗乱数）而长级，则升级是判定是否加能力的乱数为大、大、小、大、小、小、大，对应的能力依次是HP、力、技、速、防、魔防、运，此次升级成长的能力是技、防和魔防。

如果让此角色一击杀死一个敌人来升级（消耗三个乱数），则乱数表中的大、大用来判定是否，小用来判定是否出必杀，大、小、小、大、小、小、小这一串乱数用来判定升级时的能力成长，此次升级成长的能力为力、技、防、魔防和运。

如果对测得的乱数不满意，可以用移动路线的方法来消耗乱数，直到满意为止。

用这种方法可以使成长率在50%以上的能力在升级时肯定成长，而成长率在50%以下的能力用此法也可以使成长率翻倍。乱数控制不只能用在升级时，也可以用来调整命中、必杀等。因为测试时不能有敌人和地形的干扰，而且移动力越高一次测试可测得的乱数越多，所以无视地形的飞行单位自然是最好的测试员，飞马芙洛丽娜很早就能加入，一般用她测试。

4、必杀系武器和法拉之力



由于烈火中大部分敌人的幸运是0，如果利用高必杀率的武器和支援将必杀率提高到50%以上，瞬杀率固定是50%，通过控制乱数就能实现100%必杀和瞬杀。只是到20章才能批量购买必杀系武器，之前只能依靠基（ギィ）加入时带的必杀剑（キルソード）。后期有不少BOSS皮糙肉厚，慢慢磨的话很浪费回合数，这时能在一回合内攻击+10的法拉之力就非常有用了，配合必杀武器很容易就能秒杀那些BOSS。比较特别的是29章的BOSS，他身上带有防必杀的道具，但这个是不能防三角攻击附带的比杀的，用勇者枪（ゆうしゃのやり）+法拉之力可以轻松击败他。三角攻击是FE系列的传统了，本作只有飞马三姐妹能使：当三人围住同一个敌人时，不论显示的命中必杀率多少，都肯定能命中并且出必杀，是非常强力的攻击方式。

5、三主角的专用武器



海克托尔的ヴォルフバイル、艾里乌德的レイピア和琳的マーニ・カティ都是性能非常优秀的武器，而且都对重甲系和骑马系有特效，要好好利用。レイピア和マーニ・カティ都是只能得到角色加入时带的那一把，而ヴォルフバイル后期还能得到一把。要注意的是，ヴォルフバイル和レイピ

ア都是很贵的武器，快通关时推荐用修理杖修理以增加资产评价，而マーニ・カティ的售价是0，用坏了也没关系。

6、圣水和抗魔之杖



中后期很多章节敌人的远程魔法和状态异常杖满天乱飞，非常讨厌。这时能临时提升魔防的圣水和抗魔杖就非常有用了。提升的7点魔能使敌人的状态异常杖的命中率降低35%，我方的飞马、魔法师等高魔防的角色就可以无视这些从容冲锋了。顺便说一句，圣水和抗魔之杖的单次使用价格是一样的。

7、值得转职的人物



三飞马：最重要的角色，机动、攻击、回避、魔防都异常优秀，虽然要完全发挥实力要7万大洋（2w现金＋3个天空のムチ），但绝对物有所值。

三主角：主要是强制出击的章节太多了，不得不转。海克托尔和琳的实力还值得信赖，艾里乌德就比较面了，他最大的作用是给海克托尔提供支援。

塞拉(セーラ)和普莉希拉(プリシラ):前期加入的宝贵的后援角色，成长都相当优秀，转职后更是都能独当一面，一直都是队中的主力。

卡纳斯（カナス）和尼诺（ニノ）：前者是依靠破防魔法（ルナ）的威力，后者是要用她的高回避对付27章和30章那大队的飞龙。

基和雷万（レイヴァン）：从敌人那直接说得的角色都非常强，但较弱的移动和射程限制了他们的作用。转一个好了，基的回避、必杀比较优秀，而雷万的长处是力较高。

值得蹲的支援：

三飞马之间绝对要蹲，虽然芙萝莉娜（フローリーナ）和菲奥拉（フィオーラ）的属性都不加回避；海克托尔和艾里乌德之间的也值得蹲，而且好感度涨得非常快。

8、章节分支的选择

24章 四牙袭来：判定条件是艾里乌德（エリウッド）、海克托尔（ヘクトル）、琳（リン）等级合计是否在50以上。大于50的话进入A线(BOSS是狂犬ライナス）；小于50的话进入B线（BOSS是白狼ロイド），因为要平均练级，三主角等级之和应该过不了50的，进B线。



27章 暗の白い花：判定条件是塞拉、艾鲁克（エルク）、普莉希拉、路赛亚（ルセア）四人提升等级数之和与托尔卡司（ドルカス）、巴特尔(バアトル)、基、雷万四人提升等级数之和的比较。前者大于后者进A线（BOSS是个司祭）；后者大于前者则进B线（BOSS是暗杀者）。B线太费回合数了，一定要选择A线，这就要在之前的章节注意控制相关角色的级别。

9、军师属性的选择

军师能给同属性的我方角色一定的命中回避和必杀回避修正，修正数值军师评价中的星星数相同。只从数量上来讲，火属性的人物是最多的，达到了8人。但在这篇研究中这些人大多是板凳队员，而有7人的风属性大多是主力，而且其中还有琳、马修、菲奥拉这样的完全依赖回避的。所以风属性是最好的选择。

10、琳篇的基础

琳篇一定要凹点，但不要在BOSS处磨级。反正琳篇的章节都很短，重来也不算很麻烦，尽量力求完美吧。别忘了要将尼尔斯(ニルス)练到7级以上。注意，琳篇的数据不影响海篇评价的。

11、斗技场生存之道

烈火hard中斗技场的敌人可谓是动物凶猛，经常有超上限的敌人出现，如果贸然进入的话数值全满的角色也很容易一命呜呼。由于敌人的实力大多是由挑战者的攻防能力尤其是防御决定的，所以比较稳妥的方法是让那些攻防较低、技速较高的角色去搏命，这样胜率比较高。最简便的方法是用过圣水或抗魔杖加魔防的弓兵进斗技场打那些750G以下的暗魔法师，胜率几乎可以达到100%。(用圣水、抗魔之杖和ニニスの守护这些道具临时加的防御和魔防是不影响敌人实力的，但ニニスの守护数量有限且只有一回合有效，虽然有bug可以利用但效率依然底下，只打魔法系角色的话圣水和抗魔之杖非常有效)(未完待续)



虽说错误是不可避免的，但还是希望各小编能尽量使错误减少一点。陆振华，19，男，215000，江苏省苏州市浒野关新区阳山花苑6区62幢302室，兴趣：汉化，玩GBA，画漫画　　雪人：收到指教，一定会争取杜绝错误的！



SP 软硬兵团



文/责编　阿蛮

为了让烧录卡用户能够更快地了解市面上各种烧录卡的软件最新动态，每期阿蛮会带给大家进入《烧录前沿》，同时介绍的最新软件、烧录程序会随当期杂志附送，方便大家直接使用更新。

EZClient 3.10发布，EZ3 Manager beta1发布

尽管EZ3很快就要上市，对于EZ以前软件的更新还是没有放慢脚步，EZ软件的更新速度一直是最及时的。这次3.10版本软件增加了部分机器兼容性，同时还增加了对新卡的识别，Ezloader也更新到2.17，不过需要格式化卡带，使用前要记得先备份重要数据。金手指xcode更新到了ROM编号1640，ROM名称同样更新到1640。

EZ3终于浮出水面了，这次的Manager beta1版本软件修改了上一个内测版本的一些BUG，最值得期待的EZPAD软件也随着这一个版本有了完善，OS样式也已经正式定型，不过和公布的最终式样还是有一些差别，看来是准备上市以后再不断的完善这个软件了，到那时这将是一款梦幻卡带了。EZ3预计是9月底上市，软件具体详情，请大家留意下页文章。

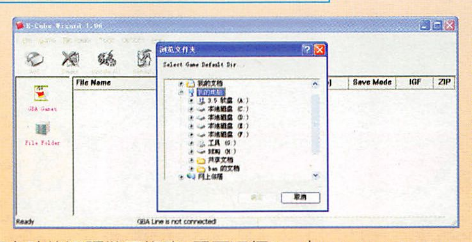
火线V2.8发布，V3.0充值卡专用软件发布



火线的程序最近也更新到了V2.8，能上网的朋友可以通过在线升级的方式升级软件，不能升级的朋友只能通过光盘中的程序了。这次主要是修正合卡存档备份和恢复的问题，卡带识别log加入存档类型信息，并增加容量判断，全兼容卡带可完美识别了。而这次的软件中加入显示"火线身份ID"功能，方便玩家举报假冒火线ID，修正Makebook制作的GBA文件无法生产GBA＋FC软合卡的bug。不愧是对各种烧录卡都很好支持的火线，喜欢改卡的朋友不二的选择。

而V3.0充值卡专用软件是专门针对充值卡合卡的烧录软件，可以兼容本站的火线烧录器或充值卡烧录器，相对老版增加了许多功能，修正了某些游戏不能存档的问题，增加了全程校验。

ECube 客户端1.06版发布



这次的1.06版本软件比上期跳了一个版本，在1.05版本中修改了不能显示24个以上游戏的问题，在Wizard提示升级Loader时，必须升级Loader或以后手动升级Loader，方能使本功能有效。还对EBook无游戏名的Bug做了修改，卡中空间显示的单位也由原来的KB修改成了MB，更方便大家查看。游戏名称也支持修改了，遗憾的是还是不能修改成中文名称。1.06版本又对1.05中Loader不能硬启动的问题做了修改，需要运行Tool|Update Loader，手动更新Loader。要升级的玩家就去光盘中找相应的程序吧。

对于其他的烧录软件由于并没有什么更新，因此这里就不做太多的报道了，如果您需要其他的烧录程序可以直接查看上期光盘。

原先有些担心《PG》半月化后内容的质量会不会下降？但看后，觉得《PG》还是以前的《PG》，觉得好开心，希望以后都能保持！！！
王凯，16，男，830017，新疆乌鲁木齐市地质中学高以1班　雪人：希望我们的努力能够消除其他读者心中类似的疑虑！

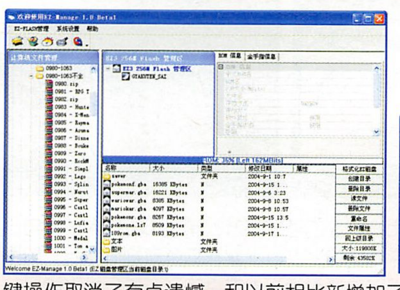
EZ3 Manager beta1 实测

文/责编：阿蛮

从最早得到EZ3的消息到现在时间过去了1个多月了，最近几天EZ官方网站终于公布了最新的软件程序Manager beta1，除了测试程序公布以外还宣布了EZ3的正式上市时间，在各位读者拿到本期杂志的时候应该就能买到EZ3的卡带了。不断尝试新的东西就是EZ一直带给各位玩家的，一直走在烧录的最前沿，相信这将是GBA时代终结的最强烧录卡带。

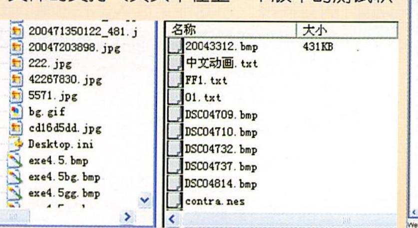
烧录软件

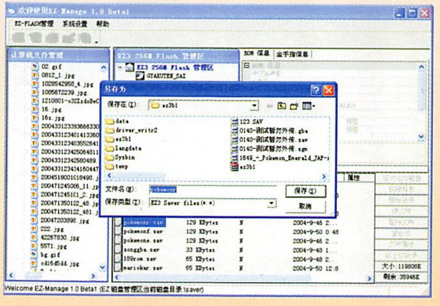




下载好软件运行烧录程序，等读取卡带信息完毕以后大家可以看到和原先的内部软件有了一些调整。原先的FLASH管理区和磁盘管理区的位置做了一下调整。在磁盘管理区中增加了一些新的选项，原先这些都是要通过鼠标右键来完成的，不过由于右面增加选择栏后却把原先的鼠标右键操作取消了有点遗憾。和以前相比新增加了磁盘空间的容量显示，可以一目了然地了解磁盘空间的使用量。在使用以前大家要做的就是先写入EZ3的操作系统，之后就能体验EZ3新完成的功能了。首先就是把以前不能导出和导入存档的问题解决了，终于可以备份自己的存档了。然后就是可以拷贝任意的文件了，其实以前也是可以的，不过拷贝文件会被强制认成GBA文件，而本次就可以直接保留原来的文件扩展名了，可以做名副其实的U盘使用了。还有一点就是图片和文本文件的支持（其实早在上一个版本的测试软件中就已经支持了），图片基本支持了玩家经常见到的所有格式，其中包括：BMP、JPG、GIF、LWF、PCX、PIC、PSD、TIF、PNG、JPE、ICO。在列表中可以看到就算是平时基本使用不到的格式都被支持了，而大家只要把图片直接拖拽到磁盘空间中即可，有一点需要注意，不管是什么格式的图片最后都将被转换成BMP格式存储在卡带中。文字存储文件也支持TXT、HTM、HTML、INI、INI、INF、CPP、C、H。很多大家都应该没有用到过，真是不遗漏一点，这些文件会以文本样式存储在卡带磁盘空间中，可以直接阅读，并不需要什么读书软件的支持。

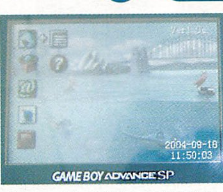






EZPDA自带系统功能





这个EZPDA软件应该就算是EZ3卡带的核心软件了，这个版本软件终于让我们能体会到这个软件的功效了，在上一个版本中，虽然增加了EZPDA，不过由于还不是很成熟，很多问题没有解决，所以也是一直没有给大家介绍的一个重要原因。如今随着软件开发的深入，很多问题做了一个很好交代，接下来我们就直接来看看有哪些变化吧。首先就是整个的OS画面都改成了原先官方公布的画面，整个给人一个PDA的感觉，目前在OS界面中一共有7个选择项目，分别是：我的电脑（启动文件管理器，浏览阅读文件）、存档连接（继续浏览上次保存书签的文档）、英语学习（英语单词查询、学习、背记）、扫雷游戏、砖块游戏、设置和帮助。只要控制游标在所选的地方按下A键就会弹出一个对此选项进行说明的提示框。随着软件的不断完善，以后的功能还会继续增加下去的。

大家先来看英语学习的选项，进入以后，会出现图片中的EZ-WORD的页面，大家直接按暂停后进入，在功能菜单中一共有学习模式、背记模式（英译汉）、背记模式（汉译英）、英汉词典4种。而里面的词库更是拥有大学英语4级、大学英语6级、托福英语水平以及GRE英语水平。大

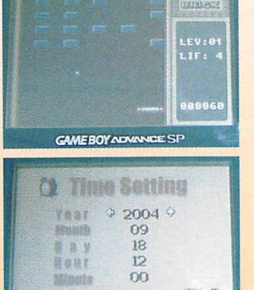






家还有什么异议吗？根据大家选择的不同有很多使用方法，不管您想怎么学习都能找到适合自己的记忆方法。就算在学习中途有事情的话还可以保存本次的进度，下次开机重新接着学起。如果有需要强化的生词的话，可以直接标记上重点，还可以对所有标记上重点的词汇进行强化学习，是不是非常的方便？







接下来是两个直接加入的小游戏，适合大家解闷的。扫雷大家应该不会陌生吧，这个可是电脑玩家安装程序等待的时候必玩的游戏啊，如今在GBA上就能玩到了，而另一个游戏也是很有名气的打砖块。游戏不是很大，由于和GBA游戏不一样是不用直接关上机器就能从游戏里面退出来，所以学习之余玩下也无妨，不过要是玩游戏还是GBA上的强。个人感觉确实有点鸡肋，毕竟登陆的机种本来就是玩游戏的主机。

设置中的两个功能是这个软件所加上的，OS的操作语言可以任意从中文和英文之间切换，时间也终于可以调整了，以前的两个版本软件对时钟是没有办法调整的。画面上没有一点的多余部分，非常的简练。

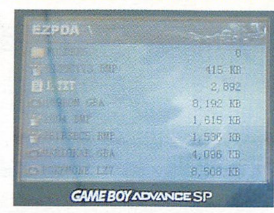


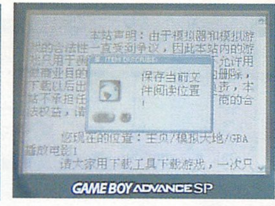
EZPDA运行系统功能



上面大家看到的都是EZPDA软件更新后自带的功能，而其他的功能是需要运行磁盘空间的文件实现的。首先大家看的是文本和图片的功能。首先把支持浏览的文件拷贝到磁盘中，运行转换

来的文本文件，可以像普通的读书软件一样使用，而且不用担心不会使用转换软件什么的，反正只要拖拽到磁盘空间中就能用。中途要中断只要按下暂停就会直接记录下书签，然后在OS画面中的存档连接中就可以直接连接上记录的书签，接着上次的进度浏览。不过软件存在一个缺陷，就是在没有记录书签的情况时，使用存档连接会出现死机现象，现在已经转告给了官方，EZ3发售后这个BUG就将在正式版本的软件中消失。图片功能也可谓是优劣各半，画面大小目前没有发现限制，即使很大的图片也能浏览，移动画面的速度非常的快，刷新速度也许是目前最快的了，遗憾的是不能放大缩小，只能浏览原图片的大小，希望能够有所改进，图片发色数肉眼感觉没有电影卡2代的效果好，不过看个漫画什么的会很方便了，做电子相册也非常的容易了，也不用转来转去的了。



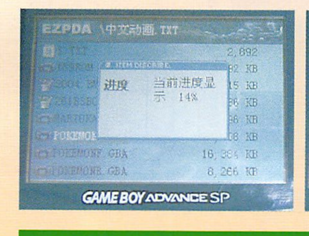


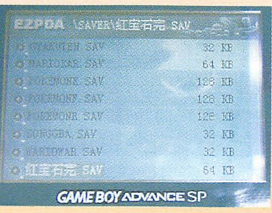




游戏的时候解压缩速度又恢复到了最早的第一个内测软件时的速度了，第二个版本的时候使用的是16进制数字显示的，速度很慢，不过这回又好了。进度条相当的快用百分比表现的更直接，压缩游戏的话也能把游戏压缩到原来的50%，相当节省空间，解压缩和更新速度也和目前其他压缩卡带解压缩时间相当。更新完成以后直接进入游戏画面，不像以前那样直接从GBA开机画面进入。如果要更新游戏进度的时候，只要把游戏存档先拷贝进去，点击要更新的存档，读取以后在OS画面的最顶端会显示读入的游戏存档，这个时候只要大家选择相同存档的游戏即可更新到这个进度中来。

EZ3的一些软件大家可能觉得很眼熟，如果仔细想一想会发现软件是和另一个网站happyapple合作的，很多使用的功能都是这个网站开发的。而且现在EZ也正在招兵买马，只要愿意在EZ3上开发PCE-CD/SEGA-CD/街机模拟器等等，对有实力的开发人员和开发组，EZ官方可以赠送EZ3样本和完备的SDK，看来很多不能实现的模拟器和功能很快都将在EZ3上实现了。







不过目前这个软件还是存在某些问题的，比如自己创建文件夹后，拷贝进文本文件和图片会有很多垃圾出现，而且不能删除掉。游戏名称不能更改，只支持8字节的命名。而且最要命的是在测试口袋绿宝石的时候由于卡带在读取游戏的时候是自动选择和游戏匹配的存档的，所以在游戏时选择了我在玩的另外的口袋妖怪作品存档，重新开机的话卡带会自动备份上一次游戏的存档，结果我的口袋存档就给覆盖掉了。希望这些都能在正式版的时候得到解决，同时希望FLASH区和磁盘区ROM和存档能够随意拷贝的功能早点加入，这样就节省去了每次的读取时间。相信EZ不会辜负广大支持他的玩家们的，实力是用行动做出来的，这就是EZ给我们的答案。

某日，听偶爸爸说要把我的GBA卖掉，我当场昏厥过去，又听说买个NDS吧，我突然跳起来，“啊，这就是游戏的力量。”我不禁赞叹。
秦杰，12，男，200085，上海市北苏州路400号323A，兴趣：看书，GBA，运动，吃饭睡觉

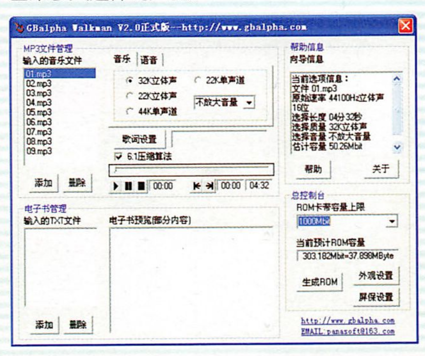
电影卡访谈

自2001年GBA发售后，相关的周边配件就层出不穷，在这个周边市场中，国内产的配件占了很大一部分，比如中国的烧录卡，国内的玩家并不了解，其实他们的主要市场是国外，国内的市场只能算是很小的一部分。除了烧录卡，还有许多产品也是远销海外，比如SMS记忆棒、电影卡等。特别是电影卡，它的技术可以说是世界领先，即使是任天堂官方授权的AM3，电影卡的技术也和它不相伯仲，由于它是采用CF卡作为存储媒介，所以在价格方面还比AM3更有竞争力。同时由于电影卡系统的开放性，使得玩家在玩机同时有着更大的自主权利，因此它是同类产品中最引人注目的，本刊在以前多次介绍了电影卡，读者朋友们可能早就对它产生了兴趣，借电影卡二代正式上市的良机，笔者对该小组工作人员同时也是笔者的朋友JYX进行了采访。

文/窗外不归的云　责编/阿蛮

——云云：YIFEI最初的GBA开发项目是一个叫做GBALPHA的东西，也就是利用CF卡作为存储体玩游戏的设备，后来由于开发上遇到难题才不得不中断，后来GBalpha Walkman的推出也让YIFEI从幕后走到台前让广大玩家所熟知，那么他是怎么想到开发电影卡的呢？

JYX： 易飞开发的GBALPHA SYSTEM就是GBA电影卡的暂定名称。我和他也谈论过这些事情，起初他开发上是遇到了难题，但是并没有中断，只是改变了设计思路而已。由于易飞对CF卡的性能吃得比较透，又对视频播放和压缩技术比较了解，鉴于用CF卡作储存载体的特点和优势，于是让其发挥在电影功能方面是比较适合的，而GBalpha Walkman软件的推出，更是奠定了电影卡在GBA上音乐播放的基础，于是似乎顺理成章的向这个方向研究发展，但是也是经历了许许多多的困难，付出了很大的心血才研制出来今天这样的产品。



——云云：在CF/SD/MS等存储卡中，为什么偏偏要选中CF卡呢？

JYX： 这个我上面也提到了，易飞对CF卡的性能吃得比较透，这样就可以很快的进入开发工作，缩短研究时间。一方面，因为GBA的性能问题，对于CF卡的支持是比较合适的，而SD是靠单线传输，需要高频率的CPU做保证，MS的使用也不是很广泛。另一方面，目前储存介质中CF卡是已经比较普及的闪存产品了，价格比较低。而SD在当时只有松下、SanDisk和东芝三家生产，价格还非常昂贵，即便是现在，SD卡价格也比等容量CF卡要贵出百十元左右，所以就选择了CF卡。





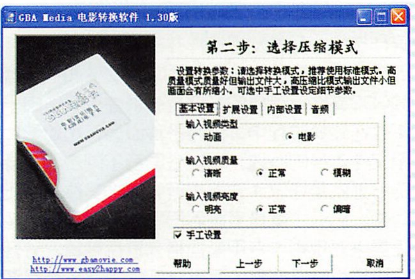
——云云：在开发电影卡的过程中，你们遇到的最大困难是什么？

JYX： 我觉得电影卡的每一步研究都是有困难的，或者说是有难度的。从硬件到软件都要考虑周全，成本、实用行、可扩展性、保密性，以及功能、操作等等都要考虑进去，这个是需要有周全的指导方案来一步一步进行的。

——云云：电影卡的功能在设计之时是怎么考虑的？

JYX：主要就是利用GBA的有限机能，完成各种电影卡需要的功能。图像方面，当然要使用GBA的最强图形处理模式的32000色模式，这个是有难度的，用过GBA的人都知道，GBA虽然号称拥有32000色的发色能力，但是是在一定条件下才可以达到的，大多数GBA游戏都是4096色模式或256色模式。对于动态的电影要使用32000色模式，电影卡的解码程序就要尽可能有效处理解码，减少GBA的CPU的负担，同时执行效率必须高，而且尽量少使用GBA内的其它部件机能，以达到最省电的目的。

——云云：电影卡的"引擎"可以说是其技术核心，最新的电影卡采用的"水晶引擎"更是让电影卡的画面素质达到了一个全新的高度，请给水晶引擎相关的介绍吧。



JYX："水晶引擎"是我们对电影卡新的压缩算法所起的一个代号，它其实包含了很多视频优化技术，才使得画面在GBA上的表现达到了惊人的效果。至于具体技术内容，我在www.gbalpha.com上做了详细的介绍说明，而且上期掌机迷也总结了这些技术给用户讲解，这里我就不多说了。但是"水晶引擎"的压缩技术对于GBA电影卡的核心技术而言，确实是一个里程碑，画质的提升是有目共睹的，不仅如此，转换速度也比以前提升了25%～30%，而且对GBA电影卡版权保护更为重要，水晶引擎的影片在盗版电影卡上是无法观看的，如此一来对于正版电影卡的顺利普及是很有帮助的。另外就是水晶引擎的影片体积比以前还要小很多，使得以前不太够存放在CF卡上的电影现在也可以一次性拷贝进去，动画片也可以放得更多。

——云云：对于普通的动画片和要求比较高的真人影片，"水晶引擎"能否自动识别并且用适合它们的方式转换？

JYX：这个是可以的，虽然用的水晶引擎的压缩算法是一样的，鉴于其压缩算法的特性，可以完全适应各种画面。对于动画，由于其颜色比较简单，可以获得更高的压缩比。真人影片虽然颜色复杂，但是全新的压缩算法一样可以应付各种变化，把画面转换得很清楚，可以在GBA上还原真实清晰的图像，并把体积也控制在理想的范围内。

——云云：目前电影卡能够对哪些格式的影片进行转换？影片的转换效果会不会因为格式不同而产生差距呢？

JYX：只要是安装了比较好的基于DirectX的解码插件，几乎可以应付目前市面上所有常见的视频格式。转换效果当然会因片源质量不同而产生差距，就像录音机磁带的复制一样，所以为了获得好的质量，片源是尤其重要的。视频格式的关系并不大，只要清楚就可以，只是会影响转换的速度。

——云云：电影卡的视频方面目前还存在些什么没有解决的问题吗？

JYX：基本上没有了，就是看看以后能不能实现更多有趣的功能，比如更智能、更COOL的屏幕显示，更全的操作功能，目前还没有慢放、快放和反向放像的功能，看看以后能不能实现，并且在压缩比和转换速度上再多下一些功夫，这些就要看我们的电影卡生父易飞达人的努力了。

——云云：以前我使用电影卡时，发现有时在时间选择播放时会出现花屏的现象，现在的水晶引擎修正这个问题没有？

JYX：已经解决得很好了，播放到每分钟的快进点上也不会有丝毫的花屏或马赛克出现，对影片播放时的画质不会产生影响，快进时也不会出现类似的问题了。





——云云：我在你们的网站上面发现水晶引擎具有的新特性，就是使GBA液晶显示屏在水平140度，垂直60度（前光导光板未发生全反射时）的可视范围内都能观赏到清晰的画面，这一点是怎么做到的呢？

JYX： 就是用MACH显亮技术做到的，软件把GBA屏幕上的画面分割为若干个网格（单元），我们称其为障壁条，以增强显像的效率和强度，这样在偏角度时，液晶显示屏亮度即便降低了一些，也能观赏到亮丽的画面效果。当然也不得不依靠任天堂GBA主机液晶显示屏本身的能力。



——云云：从这一点就可以看出电影卡的开发难度相当之高啊。你们觉得目前水晶引擎所转换出的画面是电影卡硬件所约制的最好画面吗？也就是说电影卡的画面素质还有没可能得到进一步提高？

JYX： 进一步提高应该还是有的，但是观看时的感觉就不会像现在这样明显了。我个人觉得后期的改善还是朝着更高的压缩比和更快的转换速度方向前进，另一个方面就是再找一种和现在完全不一样的压缩算法为新的突破口，以适用特殊画面的要求，达到高压缩比和高画质的目的，并实现更多有乐趣的播放功能，比如2倍快速播放等。

——云云：那么在音频方面，电影卡是直接采取GBalpha Walkman的技术么？有无相应的改善或者处理？

JYX： 电影卡采取的是改进了的GBalpha Walkman技术，因为GBA的CPU时钟频率没有电脑CPU的那样精确，因此电影卡的音频格式的算法做了改进，以便更准确的配合影音同步的需要，另外压缩比提高到了8:1，GBalpha Walkman只达到了6:1的压缩比。



——云云：在对电影进行转换时，声音和图像为什么要分开来转换？这样会不会显得麻烦？有没可能实现声音和图像一起转换呢？也就是转换成一个文件，而不是现在的GBM和GBS两个文件。

JYX： 完全可以合为一个文件，起初我们就是这样做的，但是发现这样并不见得方便，最终改成了两个文件，一个视频GBM文件和一个音频GBS文件。这样的好处是编辑性更强，由于影片在转换过程中，因为各种原因，比如影片原文件本身的问题，可能会影音不同步，分开的好处就是可以手动编辑音频GBS文件来修正问题。另一个就是考虑到日后可能会推出一些工具来对电影卡专用影视格式进行剪辑，分开来更容易进行制作。而且对于MTV，不想看图像的时候，可以只播放GBS文件来听音乐，这样从CF卡读取的数据量会更小，更省电一些。

——云云：这样设计是不是也可以用到纠正图像和声音不同步的影片？

JYX： 是的。有一些电脑影片本身就是不同步的，有的是从头到尾影音不同步，有的是随着播放时间同步误差越来越大，还有的是因为压制过程数据受损，导致播放中途出现影音同步误差，这样的设计就可以通过修正来解决类似的问题了。

——云云：我觉得电影卡的转换软件在转换影片时提供的放大声音这一功能十分有用。

JYX： 是的，各种影片本身的声音大小都不一样，有的就无法满足GBA的播放需要，通过软件放大音量，可以在很大程度上弥补音量不够的缺陷。当然对于音质好的影片，则不要使用放大音量，可能会导致失真率增高。

——云云：看图是电影卡提供的附加功能，和

常见的看图软件相比，电影卡的看图功能有些什么特性？

JYX： 一个就是借助了电影卡的大容量，储存了更多的图片，而且兼容各种BMP格式图片的混合浏览，比如GBA真彩BMP格式，有效控制了图片文件的体积大小，同时也能最大限度发挥GBA的显示效果，256色黑白BMP格式，特别适合欣赏黑白漫画，其它格式也有相应的需要。这样对于空间的利用就非常合理了，对于GBA上使用的CF卡来说，操作的流畅性也令人非常满意。

——云云：目前我觉得玩家用GBA看图的还算少数，主要是格式转换起来比较麻烦，电影卡网站有没考虑制作专门的漫画给玩家下载？或者说开发专门的GBA电子漫画软件？

JYX： 提供漫画下载是一定要做的，我们会在后期把各种支持服务工作做到位。至于GBA电子漫画软件，现在的电影卡图片浏览引擎和转换软件就可以，只是考虑是否可以进一步改进操作方式，使得看漫画更为方便、实用。

——云云：能否为大家介绍一下最新提供的真彩BMP连续移动浏览功能呢？

JYX： 其实就是对大尺寸的GBA真彩BMP格式的浏览，由于采用了GBA真彩格式，除了数据量的减小，其刷新格式也完全对应GBA的扫描模式，这样使得在看大尺寸图片时的刷新速度很快，可以连续的在GBA屏幕中移动图片，以便迅速地、清晰地浏览到图片的任意位置。





——云云：谈了这么多电影卡的技术，我们再聊聊电影卡二代的新功能吧。电影卡二代和一代相比除了水晶引擎外恐怕最引人注目的就是FC游戏功能吧。

JYX： 是的，我想用GBA的玩家肯定热衷于游戏，因此FC游戏功能也是一个相当的亮点。



——云云：这个功能是怎么实现的呢？

JYX： 其实就是利用了PocketNES.gba模拟器的无卡模式功能，将模拟器程序和NES ROM数据一起读入到GBA的256KB的内存中运行来实现模拟FC游戏的目的。因此对于FC游戏的大小就有了一定的限制，只可以玩小于等于200KB的FC游戏，虽然有一些遗憾，但是还是可以玩到很多经典的游戏，比如马里奥兄弟、魂斗罗、赤色要塞、沙罗漫蛇、兵蜂等等曾经令人怀念和感动的游戏。

——云云：上次我们聊天的时候听你说你们采用的这个版本的Poketnes拥有一些新特性，给大家讲解一下吧，呵呵。

JYX： 其实就是利用PoketNES的一些新功能：

1、改进的动态菜单弹出和弹入效果
2、增加模拟帧数显示功能
3、可自行设置自动休眠状态时间或关闭休眠功能
4、可设置CPU同步功能(慢/正常/快)
5、改进模拟NES CPU的频率值
6、增设液晶显示优化色差抖动开关
7、其它方面的改进

后面就是要加入复位功能，使其可以返回到电影卡的菜单，目前还没有办法做到，只能关机复位，使用上不太方便，但是应该很快就可以解决了。另外比较方便的就是FC游戏ROM可以用中文文件名命名，选择起来很方便。

——云云：除了上面提到的这些，电影卡二代

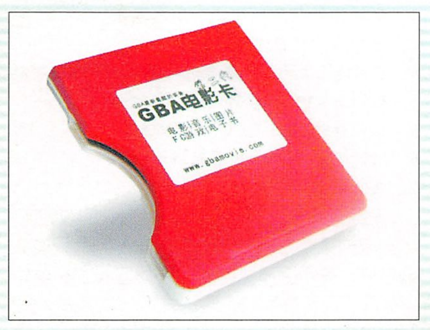
还有些什么改进呢？

JYX：其实改进我们大部分都是从软件上下手的，还是希望以技术来取胜。硬件的外观改进大家都看到了，大卡设计更美观而且更有效保护CF卡；软件上其它方面的完善就是加入LSI修正引擎，使得一边听音乐一边浏览电子书都互不影响，同步歌词的加入也使得欣赏音乐更有魅力，支持界面换肤功能，用户可以依据自己的喜好来选择合适的皮肤方案。日后我们还会加入更多新的功能来提高电影卡的使用价值，这就是电影卡内核升级的魅力之所在，也是电影卡设计之初最值得骄傲的功能。



——云云：对于GBA来说，它的本职工作是玩游戏,而且前段时间有类似的产品也实现了玩GBA游戏的功能，电影卡作为同类产品中的先行者,为什么还没有开放玩GBA游戏的功能呢？

JYX：很多GBA游戏爱好者也是动漫爱好者，电影卡可以实现他们在GBA上享受两种爱好的可能。GBA电影卡——顾名思义，是用在GBA上播放电影的设备周边，放像是其最最重要的基本功能。由于国内很多用户都拥有了烧录卡，如果电影卡也加入此功能的话，重复投资对于用户来说并不实惠。而且电影卡是在海外很多地区上市的正规产品，如果加入GBA游戏烧录的功能，则无法合法的销售，并不见得对产品有利。



——云云：目前电影卡的竞争对手有哪些？只有AM3么？你们压力大么？

JYX：虽然电影卡不具备烧录游戏功能，但是如果对其平台进行专用软件的开发，还是可以实现一些大程序的应用的。

目前电影卡的竞争对手主要是盗版电影卡产品，虽然从价格和质量目前我们的电影卡都具有绝对优势，但是我们的宣传工作做得并不到位，很多用户因为不知情而买了盗版，也有一些是因为买不上正版而被迫买了盗版来使用，这些让我们非常惭愧，看来电影卡的推广还有很多工作要做。盗版产品最终是让玩家甚至是零售商受损，所以还是希望大家选择对的。AM3虽然也是GBA的电影播放周边，但是其影片数目和种类很局限，而且SM卡的最大容量限制也使其对电影数据的储存有很多局限性，虽然两者有很大的差别，电影卡仍然必须加快脚步，因为AM3的影片数量一旦大批量的公布或者开展下载业务，对电影卡的威胁将也是很大的，因此我们还是必须从个性化和更高的自由性上来吸引用户，这就要求我们制作软件的能力和效率了。



↑日本AM3公司的同类产品。

——云云：好的，我们相信你们的实力，最后请为我们的读者以及电影卡玩家说几句话吧。

JYX：愿所有GBA玩家好好发挥GBA的用途，玩出门道。感谢热心用户长期以来对我们的关注和支持，衷心希望能够永远喜欢我们的产品。同时也感谢你的采访，谢谢！

——云云：谢谢你的支持，读者朋友们，我们下期再见！

电影卡官方网站：
生产厂商网站：www.gbamovie.com
技术支持网站：www.easy2happy.com
服务支持网站：www.gbalpha.com

影像光盘应该用女声来作解说员，这样会好听很多；建议《PG》增加关于游戏的各种专题。钟惠兰，22，女，523413，广西省东莞市寮步镇横坑大庙57号，兴趣：看书，玩游戏　雪人：呵呵，不知有哪位女生愿意试试呢？

掌机配件详解

这期蛮蛮给大家带来的配件是GBA电池包，普通充电电池虽然也很方便，但是如果只为了GBA买充电电池还是有一些麻烦的，充电就要取出来，而且还要配合上充电器，加起来价钱也是不少的，不过要是使用GBA专用充电电池包就是另外一回事了。这也是这期为大家介绍充电电池包的原因。

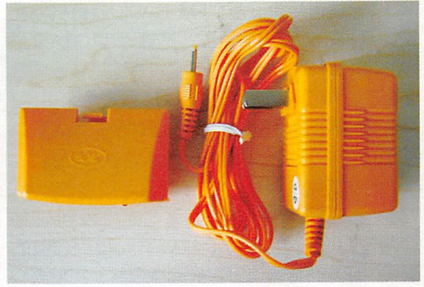
文/责编：阿蛮

本次介绍的电池包有两个，一个3小时普通电池包，采用的是300毫安时的充电电池；另一个是10小时高效电池包，采用的是1200毫安时的镍氢电池。 大家看来看见两个电池包样子基本上相同，都是直接卡入GBA的电池仓内的。分别都是由一个电池包和一个充电器。两种电池包的充电器都是一样的，可以通用，使用的时候直接就可以插在电池包上，并不要单独的取下来使用。

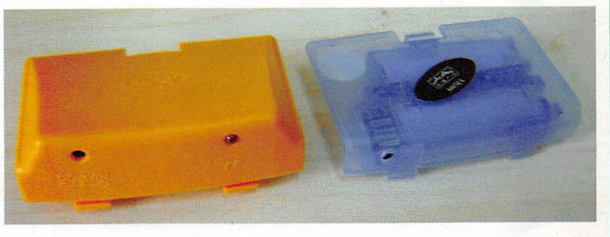




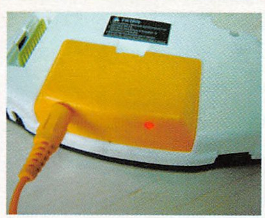




把两个电池包放在一起的话大家一眼就能看出来两个电池包的差别，一个很厚一个很薄。因为使用的电池容量不同所以10小时的电池包就比3小时的电池包厚了很多，用起来的时候感觉很怪，要适应一段时间以后才能习惯。而3小时电池包虽然扣在电池仓上和普通的电池盖一样，但是使用时间短是其缺陷。和3小时电池包相比，10小时的电池包还多了一个充电指示灯，可以让玩家随时了解充电量。另外一个好处就是省去了购买变压器，在家里使用的时候完全可以把电池包插在机器上，然后接上充电器直接使用，并不会对主机有什么伤害。这样又比直接买充电电池节省了一笔开销。



记得我上初三的时候玩“心跳回忆”，等到毕业的最后一天，我真的看了看我的桌洞，当然是什么都没有了，但这就是游戏的魅力，现实与虚幻的魅力。李明哲，19，男，100083，北京市宣武三职02中2，兴趣：篮球or游戏，QQ：229269259







选购电池的时候并不用太在意，在外面玩的时间长一点就买10小时的，在家时间长一点就买3小时的。哪种适合自己就使用哪种即可，并不用去针对性的比较，那样玩游戏真就是太累了。值得注意的是3小时的电池包可以反复充电300次，充电需要2-3小时；10小时电池包可以反复充电500次，充电时间需要7-8小时。两种电池在第一次使用前都要先充电10-15小时，不然会因为记忆效应以后也冲不满电。最长时间都不能超过20小时，否则会引起漏液，如果长时间充电尽量把电池包取下来，以免忘记。

3小时电池包参考价格：25元　　**10小时电池包参考价格：55元**

FM RADIO三合一收音机

简介：本人在市面上看到这款GBA周边时就已经买了，已经是很早时出的了。怎么叫休闲测试呢！因为出门在外我都携带着它，给我时时刻刻休闲感，一边听一边测试！所以当然是我这掌机迷的首选啦！（嘿嘿！）先简单介绍它为什么说是三合一,FM RADIO最大特点是：一、该款用GBA主机供电来进行收音；二、在听收音机时也不耽误游戏；三、听收音时还可以与朋友联机！各不耽误哦！

文/→口袋人←

1、共有两个设备！FM RADIO收音机与配赠的耳机。外观小巧玲珑，是靠SP或GBA来供电！FM RADIO不用电池供电！其实主要收频就是靠FM RADIO来收信号！GBA只是用来供电！但要是没有GBA主机，这款周边对于任何人来说一点价值都没有……（也算GBA的周边啦）

收频数量测试：白天平均可以接收到4-7台左右、傍晚5-6点以后就可以接收到7-10个台左右（接收频率相当高哦^_^,夜间12以后更多~~汗），接收信号在外面比较好，在屋内、汽车上不怎么稳定，收频信号有些杂乱，但也算将就了。在地铁里就更-郁闷#_#

优点：随时随地可以听音乐、新闻、娱乐消息等等……体积小巧。插在SP上的感觉是不是有种时尚感！

缺点：在某些有阻碍信号传播的地点接收信号不够稳定。

2、看看FM RADIO收音机背面有什么特征！注意：背面写这是GAME-BOY-ADVAVCE-SP！其实GBA都可以使用，不要被误导哦，呵呵。上方就是可以在玩游戏与听收





音时与朋友联机特做的一个联机接口哦！游戏、收音、联机互不耽误！开发商真是想得周到啊！下方就是直接接在SP或GBA上的联机线接口(也可说是供电接口)，右边的就是在接收频道时来调整频道声音的控制键，共分为上、中、下三个声音大小调节。

心得： 玩家在与朋友联机和自己玩游戏或只听收音时如果在听收音机，最好把SP主机的声音关掉！因为费电啦^_^！

3、插在SP上的效果比较“酷”吧！而且游戏收音两不误(看图)。图里就是直接连接耳机的接口,也不占用SP的发声！就是把SP的充电接口堵住了,也无法使用SP的专用耳机。(收音时也不听游戏音乐吧)



FM RADIO三合一收音机插在SP的效果正面

缺点： 插在SP上会影响上方的L与R键的使用哦！因为FM RADIO插在SP上两边两个L和R键就会被压住！

心得： 两个L和R键被压住时，只要再插FM RADIO收音机时注意不要用力插在SP上，太紧就可以使用L和R键了，而且不会影响游戏。这是在购买时玩家一定要注意到的一点问题哦！

4、SP背面插上的效果也很不错！不过，也占用了SP折叠后的部分空间。开启主机后FM RADIO也启动，启动后指示灯显示为“绿”色，和GBA电源灯显示一样。做工很相似，呵呵！

心得： 一般SP或GBA的电力剩到基本上不能运行游戏时，可以把卡拔掉！插上FM RADIO收音机，就可以直接听收音机。因为FM RADIO收音机的用电量小于游戏卡的用电量，所以在运行不了游戏时就可以听收音机。本人都是这么做的，一般本人运行不了游戏时就拔卡，再插上FM RADIO听音乐。SP红灯一般还能听上1小时左右（原装电池）至于GBA因为使用的是



FM RADIO三合一收音机插在SP背面

AA1.5号电池，个人用电池也不同，所以我只用过“南浮电池”红灯时就开了30-40分钟自动关机。也不错啦^_^！（个人测试）

5、这是插在GBA上的效果图。FM RADIO调频按键设计的比较方便简单。只有SCAN与RESET两个按键，而且是智能自动调频！SCAN是调频键、RESET是复位键。想换频道就按SCAN键，（注意：按下SCAN键时自动搜索需要等待3-5秒左右才可收到频道）一直按的话差不多按到10次左右收不到台时就按RESET复位键来从最初频道开始。操作方法非常简单！



FM RADIO三合一收音机插在GBA上正面

结语： GBA收音系统应该还有其他产品。总之本人觉得可以向掌机玩家推荐这款产品，本人测试的结果还不算完善（见谅）。对于这款GBA周边来说，也算对得起掌机玩家了吧！功能比较齐全，市面价格一般在25－35元之间。颜色有黑、银、蓝3种任你选。如果看上了可要感谢我哦^_^！

游戏修改教程进阶篇

文/魔剑士但丁　责编/阿蛮

低阶搜索对付的专门是那些看不到实型数据的修改，例如血槽，时间，能量。有人可能想问时间不是能看见么，直接搜不就行了。但游戏中的时间不是像我们想象的那样计时的，我们还以“洛克人ZERO 3”为例。一一解释。

首先介绍一下低阶用到的搜索符号，“？”、“+”、“-”、“=”、“！”。就这么几个就能解决问题。利用这5个符号不断控制数值变化范围，直到最小，理论上最后剩的是1-2个，可事实上少说也有十几个，甚至几百个。

我们先来修改时间，按以前的方法，的确看的到，比如现在游戏时间是10分钟，搜10，等12分钟，搜12，搜2-3次，你就会发现地址是0个，为什么？因为我们平常的思维时间是60进一，但时间的计数器在内存中以位形式存储，即0-255，所以搜不到。让我们用低阶来试试。

先输入“？”，低阶搜索不管三七二十一，先打“？”，294912个地址，先别吓得闪了腰。等个几分钟，出去逛一趟。时间变化了搜“！”，地址减为1848，少了吧？，再等输入“+”意思是时间增多了，……反复下去，到地址不再变化或变化很小时，此方法就不能再用了。下面将是考验大家恒心、耐心、毅力的关键时刻了。一个一个试吧，地址全部改成0，直到游戏中时间变成00‘00‘00’为止。最后真正的地址是“36F7D”，改成0，即可。微秒是变化很微小，不必计较。

隐身，相信不少对ACT苦手的玩家，这个代码想必是梦寐以求吧。

现在告诉大家制作方法，以后就可以自己第一时间享受，不必等别人发布了。

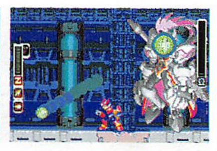
ZERO正常状态SHIFT+F1存个挡，碰一下敌人SHIFT+F2再存一个，2个够了，“？”输入，按F2，“！”，F1，“！”反复，这样在最后的地址中一个个试，将所有地址改成100，即16进制的64，回游戏看如果闪烁不停，就表示找到了，原因后述。

现在我们总结一下，以修改时间为例“？”后，其实可以直接输入“+”，但是先用“！”比较好，这样就留下了变化的数值，一来比较保险，二来除去了大量无用数据。

修改隐身存档大法经常用，大家合理使用。

聪明的朋友应该发现，用低阶可以解决高阶问题，我们现在就用低阶搜索HP，这下眼睛不会受伤了，这次我们改BOSS的，他的HP槽比ZERO多一倍，数就有点花了，可能会数错。有兴趣可以数数。





先“？”，砍BOSS一下，搜“！”，再砍一下“-”，…………，最后把地址改成1，“3BB04”这个地址，BOSS完了。玩到后面发现，此地址并不能使最终BOSS，和最终BOSS前的某一个天王HP为1，因为用的是另外一个指针，这里提前公布“3BA20”，这样就完美了。这也是测试的必要。

这样低阶搜基本给大家介绍完了，下面向大家介绍“内存编辑”。

点击“内存编辑”选项卡，里面全都是16进制代码，下面我们来玩转它。

这里同样以前面的修改为例，这里的例子虽然简单但都是基础，比较麻烦的修改我们下期再述，循序渐进嘛！

用内存编辑有点猜地址的嫌疑，事实上，改游戏有很大的运气，前面说的低阶最后不就要一个一个试么？

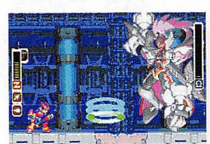
这个对于初学者可能有些困难，因为它需要修改经验，否则不但不觉得简单反而困难。

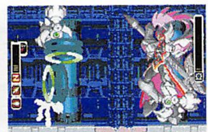
前面搜索隐身是不是很麻烦，现在我们用更简单的方法，内存编辑的原理就是“游戏的开发者一

般都会把代码放在ROM中的一片区域”，利用这个原理，我们之前搜索过ZERO的HP地址是37D04，依个人经验看隐身的代码应该就在附近，当然也有例外的。这里强烈建议初学者和观察力不够好的朋友开始用张纸记一下，这样可以免去你们很多麻烦。

进入内存编辑，在地址栏输入“37D04”，点“显示地址”。马上就会跳转到“37D04”所在的位置，蓝色阴影所在的位置就是ZERO HP地址“00037d04”，”“10”为数值。

现在要用到之前的存档按F1，ZERO正常状态，点刷新，看看有多少地址变化了，记下来；F2，隐身状态，刷新，再记下来，然后一个一个地址试。





00037CE0	6C	4A	00	03	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00037CF0	00	00	00	00	00	00	00	00	11	9A	02	08	00	00	00	00
00037D00	60	7C	03	02	0D	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00037D10	00	00	00	00	FF	FF	00	00	00	00	00	00	FF	FF	FF	FF

00037CD0	00	03	2C	00	9C	E8	35	08	9C	E8	35	08	B4	7C	03	02
00037CE0	A8	49	00	03	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00037CF0	00	00	00	00	13	00	00	00	11	9A	02	08	00	00	00	00
00037D00	60	7C	03	02	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00037D10	00	00	00	00	FF	FF	00	00	00	00	00	00	FF	FF	FF	FF

其实内存编辑基本原理就是这样，这里我不想说的太多，我说的再多还是我的，一般情况下代码地址都很近，大家多修改熟悉一下，别浪费了1000多个游戏。

为了说明这一点，我们拿个RPG游戏实验一下。黄金太阳大家都不陌生了吧，现在我们先用前面的方法修改主角的HP值，可以看到现在HP为9999，但是HP上限却还是原来的30，我们当然可以通过原始的方法，先搜30，升一级再搜XX，当然可以。但是你以后一定会发现这么做很笨拙，现在用内存编辑30秒搞定。



看一下表格，目前HP的地址为“538和539”，我目前可以99%的肯定，HP上限的地址一定在前后4位以内，至少我目前没有改到过离得太远的。我们知道30D＝1EH，也就是说，内存中地址应该就在“538和539”同一样，撑死了也就上下行的关系，而且数值必为“1E”，知道这些就简单了，切换到内存编辑，输入“539”或“539”，可以看到在“538和539”附近地址数值为IE的也就那么一个，而且根据前面的关系，可以毫不犹豫的添加“533,F;534,27”，回到游戏，HP上限也变成9999了。



地址: 000539　显示地址　数值(HEX): 27

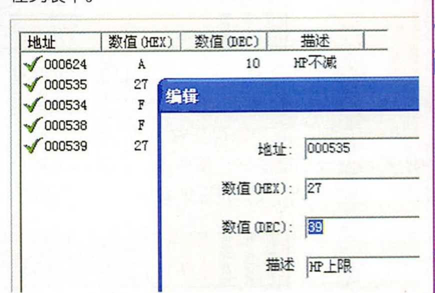
添加到表格　清除回复数据　刷新

Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
000004C0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
000004D0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
000004E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
000004F0	00	00	00	00	00	00	00	00	52	16	00	00	00	00	00	00
00000500	49	73	61	61	63	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	01
00000510	26	00	17	00	00	40	00	40	11	00	08	00	0C	00	03	01
00000520	00	00	00	00	68	00	72	00	4E	00	58	00	4C	00	56	00
00000530	4D	00	57	00	1E	00	0D	00	0F	27	0D	00	19	00	0D	00
00000540	0D	00	03	01	00	00	00	00	68	00	72	00	4E	00	58	00



大家可以用相同的方法修改一下EP等数值，方法雷同。

现在大家可以保存成自己的CHT，先双击表格中的代码，，在描述里打些信息，这些信息会显示在列表中。



地址	数值(HEX)	数值(DEC)	描述
000624	A	10	HP不减
000535	27		
000534	F		
000538	F		
000539	27		

编辑

地址: 000535

数值(HEX): 27

数值(DEC): 39

描述 HP上限

描述全部添加好以后，点“保存为CHT文件”。

填写一些信息，系统选GBA，当然如果你修改其他机种就选别的；“游戏名称”即是CHT文件里的NAME，习惯上按照GBA游戏编号来“编号游戏中文名称”，游戏描述“是CHT文件里TEXT内容可以不填，一般是作者的或发布组织的名字”。最后保存为一个CHT文件。

点击“作弊码应用”，选“加入新CHT”，选中刚才的CHT文件就实现添加了，再下拉列表里选刚才的游戏，勾中复选框，点“激活作弊码”就生效了。别小看，制作完成后测试金手指是很必要的，因为毕竟对于游戏来说它是个外部东西有一定危险性，轻则死机，重则丢失存档，所以一般的测试都要通关一遍。以免给别人带来麻烦。不过我就是那种典型的不测试的人，大汗！！不过好在事故率比较低，希望大家不要学我，养成好习惯。

这几个按钮是帮助调试用的，第二个按钮可以直接打开CHT文件进行修改，修改完成后，用第一个刷新按钮刷新当前列表，继续测试，最后一个可以编辑当前选项上的地址。

另外，洛克人ZERO 3我并没有达到“疯狂”地步，还有很多可改的没改，有兴趣的朋友可以补全，也是锻炼自己的好机会，比如“超级跳”之类另类代码。

希望大家熟练掌握低阶，下期我将整理一些比较典型的例子、特殊类型游戏给大家介绍。

用ELFFINAL打造我们的MIDI播放器

GBA发售至今也有几个年头了，在国内外诸多狂热爱好者的努力下，GBA已不仅仅是一个单纯的便携式游戏终端，现在的GBA也初具了多媒体便携终端的雏形（这也是未来掌机发展的一个重要方向）。播放视频－音频也在GBA上得以实现。这对于偶门这些游戏兼音乐迷来说的确是一个很不错的消息。既可以用GBA玩游戏又能用她来听自己喜爱的游戏MIDI真是一件很惬意的事情。不过要想获得好的音乐享受还需要一款好的播放软件。现在就由偶来给大家介绍一款比较不错的MIDI播放软件“ELFFINAL的MIDI”（以下简称ELMID）。希望大家能通过本文打造属于自己的MIDI播放器。

文/LR 责编/阿蛮

比较篇

现在用的比较广的GBA MIDI播放软件是MAKEBOOK，但是用过的朋友可能比较清楚用MAKEBOOK播放MIDI存在着许多方面的不足，例如其波表不是很好，单声道，有破音等等。

而ELMID则比较好地解决了上述问题，其输出使用了21KHZ的采样频率，表准127套乐器另加一套standard drumset，立体声。其播放效果要比MAKEBOOK和POGO SHELL强的多。能很好地满足广大游戏音乐FANS的欣赏需要。

功能简介

现在让我门看看最新版的ELMID的强大功能吧！目前软件带有1.4M的软波表，配127种标准乐器和一套standard drumest，其强大的立体声播放使MIDI的表现力更强！ELMID拥有16KHZ，22KHZ、32KHZ、44KHZ4种播放频率和1次、顺序、随机、循环4种播放方式。不过其软播表在安装时要占掉10几M的容量（要听音质当然要牺牲些空间拉），不过即使是64M的烧录卡也能装几百首MIDI~应该够大家用的咯！

使用指南

OK！说了这么多现在我就要给大家讲下怎样才能用GBA听偶门喜爱的游戏MIDI！首先要找到想要制作的游戏ROM，有了ROM才能从中导出其游戏MIDI音乐。大家也许知道掌机游戏的音乐MIDI导出不像CD游戏那么简单，因为掌机游戏的音乐文件和其他文件是混在一起的，这里就要用到一个软件SAPPY，它可以将游戏ROM里的MID导出。SAPPY的使用方法很简单，大家打开软件点FILE键导入准备好的游戏ROM，加载完成后就可以点play进行播放了，我门可以通过点击中间的“+ —”按钮来选则文件，只要是能播出声音的就是我门要导出的音乐文件了。找到自己想听的音乐后先点STOP键停止播放（一定要停止播放哦，不然导出时会发生错误），再点file键选择export song.mid项将音乐导出保存（见图1）。不过导出的文件是不



能直接被ELMID识别的，这时我门需要借助另一软件Psmplayer，将刚才SAPPY导出的文件用Psmplayer打开进行播放，如果音量过低的话可以通过设定将音量调高，测试好后停止播放，点红色圆点按钮进行转换并保存（见图2）。到现在前期工作就完成了，接下来将处理过的MIDI文件拷到ELMID的mid文件夹下，运行tr.exe点“转换”钮就可以了!转好后会在软件的目录下生成一个song.gba的文件接着就可以把转好的song.gba文件烧到你的卡里就行了,是不是很简单呢?一般要转100首MIDI需要30秒左右的时间。不过值的注意的是由于软件对每首MIDI的烧录限时2秒种,所以烧录时大家最好关闭别的软件以防烧录失败。

现在来说下操作:选曲是上下键,按A键播放,翻页是L和R键,B键停止播放,START键是打开播放选项。大家可以根据自己的情况来选则不同的播放频率。本人推荐使用32KHZ的太高了可能会出现跳音的状况。具体的大家自己掌握吧，多试几次就可以了（见图3）！

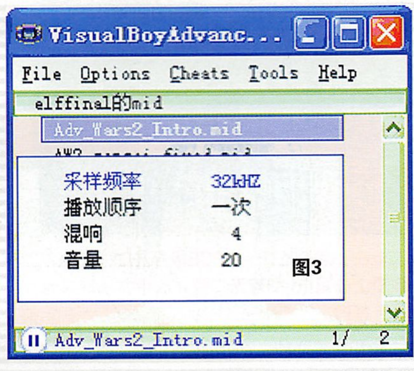


图3

不过由于SAPPY软件本身支持的游戏不是很多，这就导致很多的游戏MIDI无法制作，不能

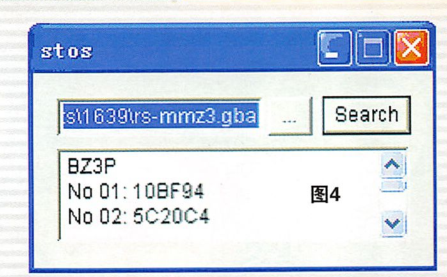


图4

很好地满足广大玩家的需求。在这里我可以教给大家用16进制编辑器stos将喜欢的游戏ROM手动添加到SAPPY中，这样大家就能随心所欲地制作自己喜欢的MIDI了。首先打开STOS，点中间的…号按钮载入游戏ROM，点左面的search键，在下面的框中就会出现编译的数字（见图4）。然后用记事本打开SAPPY中的DATA下的sappy.lst文件,我门会发现文件中都是大量的E文，不要晕，细看下就会发现这一行行的E文就是各个游戏的代码，就是要将刚才用STOS编译的游戏ROM按其规定的格式输入到sappy.lst中去。我门现在就以洛克人ZERO3这个游戏来举例说明，将游戏ROM载入STOS进行编译后将下面对话框里的第一行“BZ3P”（见图4）输入到sappy.lst中，然后由左往右依次填入游戏名称（洛克人ZERO3即megamanzero3(E)),sapphire,blank ,blank ,&H接我门用STOS编译出来的偏移地址(以洛克人为例即&H10BF94)，最后填&H1,0(或0,0)就好了。需要注意的是每一项的后面都要用逗号和空格来分开。最终输入结果是：BZ3P，gaman zero3（E)，sapphire，blank， blank， &H10BF94， &H1,0 这样一个游戏就算添加完成了，大家也可以按照此法添加其它喜欢的游戏做成MIDI烧到卡里用GBA播放。

后记

不可否认，ELMID虽然具有很强的功能和不错的播放效果，但在很多方面也存在着不足处。比如可自行更换背景图案，增加暂停功能等等。当然我门也应该看到ELMID还有很大的可提升空间，我本人期望在其中增加电子图书功能，这样就能边看高达小说边听高达的游戏MIDI咯！呵呵，希望这个梦想能早日实现。说了这么多也是为了广大游戏&音乐迷能更好地利用GBA来玩自己喜欢的游戏，听自己喜欢的游戏音乐。希望大家能通过本文有所收获。好了，现在也是深夜了，偶也要休息了，躺到床上，打开GBA，戴上耳机，听起偶最喜欢的晓夜圆舞曲进入梦乡。



文：CHINAGBA/MSN-04 SAZABI

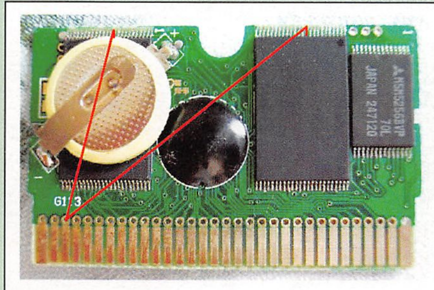
VOL.6

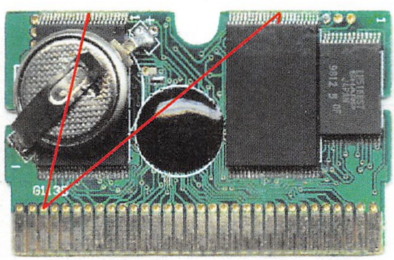
特别鸣谢：烧录地带
责编/阿蛮

当大家看到这期内容的时候不知国庆长假结束了没有，希望每位读者都有过上一个快乐的假期吧！下面开始本期的“改卡学堂”！



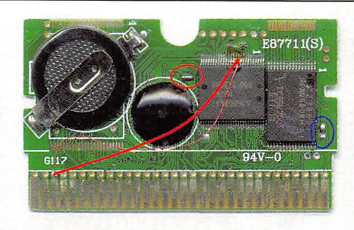
PCB改造实例





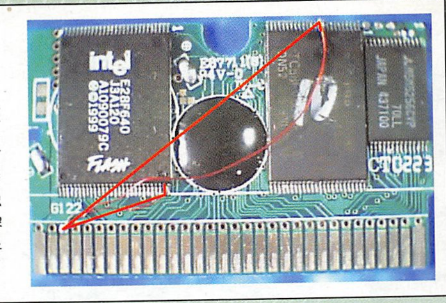
↑备注：其实还有一个PCB板号是G113S的，但看上去跟G113毫无二致，改造方法应该也是一样的。

PCB板号：G113
FLASH芯片：32M×2
存档芯片：256K SRAM
改造详解：已知在这个PCB上使用的FLASH芯片有富士通和三菱两种，WE均在第11脚（右上角往左数），挑起后按图上的红线连接即可。虽然存档类型本来就是SRAM，但局限于芯片的容量只有256K，因此不能全兼容，烧点SRAM或者EEPROM存档的游戏来玩算了。

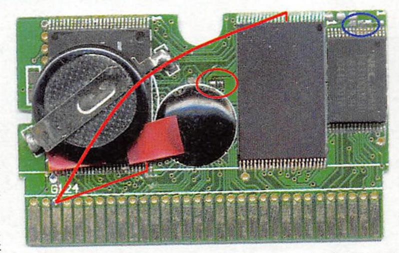


PCB板号：G117
FLASH芯片：64M×1或64M×2（不同型号）
存档芯片：512K或以上SRAM
改造详解：这个PCB一般只有右边一块小三菱FLASH芯片，少数在左边也有一块大三菱FLASH芯片，但是我只建议大家拿单芯片的改，因为双芯片已经有一例失败个案了，虽然不排除是技术问题，但大家如果没有必死决心还是不要冒险的好。拿单芯片的来说，WE在第11脚（右上角往左数），挑起后按图上的红线连接即可。红圈内的两个焊盘可以转换存档类型，断开是FLASH，连接是SRAM即全兼容。蓝圈内的三个并排焊盘可以转换存档大小，连接上面两个是512K，连接下面两个是256K，原线路是连接下面的，因此想全兼容就要把它切断然后连上面啦！

PCB板号：G122
FLASH芯片：64M×2（不同型号）
存档芯片：256K SRAM
改造详解：PCB的左边是一块INTEL FLASH芯片，WE在第55脚（右下角往左数第2根），右边是一块东芝FLASH芯片，WE在第11脚（右上角往左数），挑起后按图上的红线连接即可。虽然存档类型本来就是SRAM，但局限于芯片的容量只有256K，因此不能全兼容，烧点SRAM或者EEPROM存档的游戏来玩算了。



PCB板号：G124
FLASH芯片：64M×2（不同型号）
存档芯片：512K或以上SRAM
改造详解：跟上面的G122相类似，就是右边改为了一块富士通FLASH芯片（其实我估计这两种PCB都分别有用这两种芯片，只是没有亲眼见过罢了，欢迎有这种卡的朋友向我提供图片），但WE的位置还是一样的，挑起后按图上的红线连接即可。红圈内的两个焊盘可以转换存档类型，断开是FLASH，连接是SRAM即全兼容。蓝圈内的三个并排焊盘可以转换存档大小，连接左面两个是256K，连接右面两个是512K，原线路是连接右面的，不必改动。





改卡知识库

加装充电电路

所谓充电电路，就是像烧录卡那样在开机状态下会自动向电池供电的电路，也就是说当我们玩游戏的时候，实际上也就是在为电池充电。对于加装充电电路，短时间使用D卡的玩家（比如换卡玩的）可能用不上，但如果是长时间使用同一盘D卡（比如已经改成了烧录卡的）用处就很大了，毕竟隔一段时间就要换电池是一件很麻烦的事。下面，我就教大家如何加装这种充电电路吧！

首先我们要准备IN4148二极管和330欧姆电阻各一个，这两者在买电子元件的地方应该都可以找到，价格也不贵，就几毛钱。如果实在没有该型号也可以用相近的代替，反正效果差不多，只要保证体积小就可以了。[图01][图02]另外，我提醒一下大家，加装充电电路之前，请用万用表测一下电池的电压，如果低于2V的话就不用考虑加装了。因为这种电池基本上已经无法使用了，电流充进去可能一阵子就会流光，还是先换一颗新电池再装吧！


图01 IN4148二极管


图02 330欧姆电阻

元件的连接方法如下图所示，先从卡带的金1接上二极管，然后接电阻，最后再接到电池的正极就大功告成了。[图03]在改造的过程中，需要注意的是二极管的单向导电性，请用万用表确认电路只能从金1通向电池正极。如果不慎装反了方向，这样不仅不能够充电，电池的电还会倒流加快消耗，您的记录就更危险了！也许有读者会问：D卡里面的电池只是普通的锂电池，

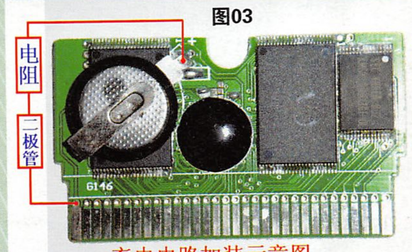
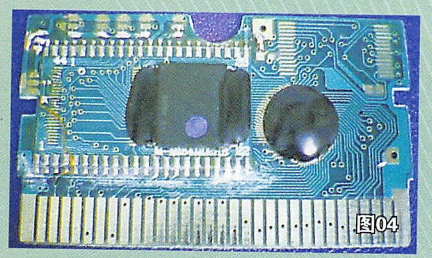


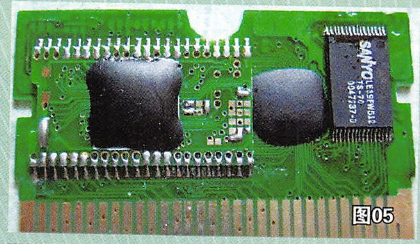
图03
充电电路加装示意图

需要把它换成可充电池吗？当然，在条件允许下（主要是金钱^_^），换个可充电池是最好不过的。但其实不换也没什么关系，因为充电的电流很小，属于涓流充电，并不会对锂电造成损害，反而可以延长它的使用时间。这样一来，熬它个一两年应该不是问题。

最后我再提提一些特殊的D卡，是不需要加装充电电路的：其一，没有记忆功能的D卡[图04]，这主要是指那些密码接关的游戏，根本不需要存档，卡带内部也是连SRAM芯片和电池都没有的（D商能省就省了^_^），故没有加装充电电路的必要；其二，使用FLASH芯片记忆的D卡[图05]，它们就相当于记忆棒一样，可以保存记录而不需电力维持，因此这种卡带是没有电池的，故没有加装充电电路的必要；其三，本身就有充电电路的D卡[图06]，这种卡带的电路板上一般都带有两个二极管，拿万用表来测可以发现是由金1通向电池正极的，符合充电电路的设计，故也没有加装的必要。


图04

加装了充电电路以后，只要每隔一段时间拿出来玩一玩，就可以保持电池的电力充沛，记录得长久保存自然也就不在话下了。当然，够电归够电，为了安全我们还是要养成经常备份存档的习惯di！


图05

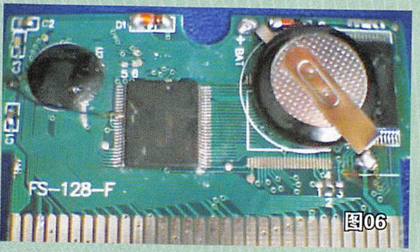


图06

解惑答疑区

Q 芯片的引脚被挑断，是否有挽救的手段？

有是有，但对于新手可能难度比较大。需要把用极细的漆包线去连接那剩余的一点断脚（实在太小可以从芯片里面“挖”出多一点，但要小心别伤到附近了），然后再用万能胶或者蜡来固定焊点，自己没有把握应该找高手帮忙。

Q 我在网上经常听高手们说什么充电电路，到底这是什么？有什么用？

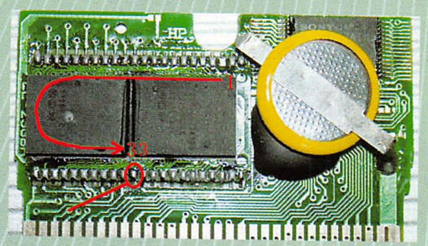
呵呵，这个问题算你问对时候了，本期的“改卡知识库”我就给大家详细地介绍了充电电路的加装方法，希望能够对您有所帮助吧。

Q 把卡改成了全兼容就能支持所有的游戏了吗？

理论上是这样，但实际还要看卡带的兼容性好不好，有的全兼容卡带就是有那么一两个游戏玩不了，这也没有办法。总之，改了全兼容要玩绝大多数游戏是没有问题的，真正想全部“制霸”的话最好多准备几盘卡带吧。

Q 我有一块转接板的卡带，就是你说的BGA封装INTEL FLASH芯片，与17期125页的图基本相同，只是芯片上的“i”位置不同，你那个是朝右倒竖着的，我这个是上方横着的，不知道是否一样改？还有我不知道如何去找和切断背面的线路？有没有不切断背面线路的办法？可以的话怎样做？改好后GBA Link是否支持？

那说的转接板应该就是下图这个吧，改法跟我以前说的那盘是一样的，就是把转接板的第33脚（第1脚在右上角，按逆时针方向数）与PCB断开，然后连到金3。切断线路就是要您先找到第33脚所在，然后看PCB背面哪条线路是跟它相连就切断；如果不切断就得用电烙铁把第33脚与PCB分离开，这样更加麻烦。改好后GBA Link支不支持我不敢肯定，但实际上我并不建议改这种INTEL转接板，因为成功率不是很高。




非主流
空间



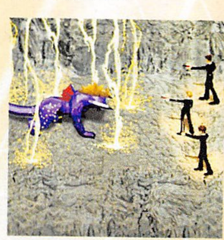
掌上风暴

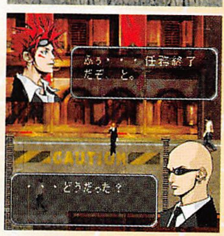
文/安娜 编/雪人

Final Fantasy VII登陆手机

如今普及量最大的电子产品非手机莫属，正因如此，无数的游戏厂商纷纷将目光投向了这块肥肉。继世嘉与诺基亚N-GAGE联手之后，RPG游戏之王SQUARE-ENIX也开始进军手机游戏市场，与松下手机联手推出了一款由“Final Fantasy VII”衍生出的手机游戏——“Before Crisis Final Fantasy VII”。







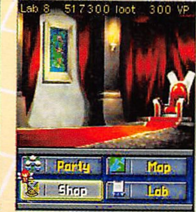
“Before Crisis Final Fantasy VII”（最终幻想7-危机之前）是一款由2D CG制作，却拥有3D视觉效果的手机史上最强RPG游戏。此游戏是专门为松下FOMA（Freedom of Mobile multimedia Access）规格手机P900i/iV所设计的，同时，松下公司还专门“邀请”了Final Fantasy VII的主人公克劳德作为这款手机的代言人，出任了这款手机广告片的男主角。目前这款游戏已经于8月31日在日本开始了β版测试，预定于9月24日正式在日本投放市场，通过收费下载形式发放游戏，今年第四季度登陆北美市场。这款游戏发生于PS版Final Fantasy VII6年之前，它采用了仿3D的2D CG技术，画面质量高得惊人，各种魔法特效也特别出色，最令人兴奋的是，这款动作RPG游戏还可以支持多人联机的功能，最多可支持三人通过手机网络联机，而且很有可能未来将会逐步增加联机人数的上限。不过SQUARE-ENIX公司目前还没有公布其故事背景，估计近期将会爆料。

相关手机背景：P900i/iV采用了可旋转型屏幕设计，内置高达200万像素的摄像头。

世嘉首款手机网游——口袋王国

老牌游戏厂商世嘉一直以来都不缺乏探索精神，虽然它在游戏硬件领域屡战屡败，但在游戏软件领域，它绝对是一个值得我们尊敬的创造者。口袋王国之君临天下(Pocket Kingdom—Own The World)是著名游戏厂商世嘉公司专门为诺基亚N-GAGE手机开发的一款支持网络对战的GPRS网络游戏。这款游戏结合了战略、RPG、格斗、卡牌等要素，同时最受网游粉丝们青睐的交易系统也被包含其中。世嘉发言人表示：由于诺基亚N-GAGE的游戏平台有着良好的移动连接网络条件，因此我们的这款游戏，效果与音效绝对是空前绝后的。诺基亚公司的高层人士也对这款游戏充满了期待，把它看作N-GAGE今年能否打开局面的最重筹码。





在这款游戏中，玩家将会扮演一位漂浮城堡的统治者。为了征服其它王国，你要不断扩充、训练自己的军队，逐渐把它训练成为世界上最强的军队，吞并其他势

力来完成天下一统的宏伟野望。游戏中大部分内容将以策略游戏方式进行，玩家需要使用上千种的卡牌道具组成功能各异的组合来执行各种行政、科研、国防的命令。而在战斗时游戏又会转为动作格斗方式来进行，使玩家战斗的乐趣倍增。游戏中玩家还可以探索出新的角色职业，你甚至可以创造出一支由忍者组成的军队，你还可以在实验室中研究出各种新的道具，用这些新道具把你的军队武装得更加强大。在这款游戏中隐藏的道具数量多达50000多种，每种隐藏道具藏匿地点，获取方式都要通过特定的手段才能被玩家发现，单凭这些道具就足以让玩家乐不思蜀。同时，在战斗中你还要为战士们制定各种战术，才能保证战斗顺利。战斗将针对其他城堡展开（也就是其他正在玩这款游戏的手机用户），玩家即可以先派出间谍调查对方的军队，然后再伺机下手，也可以不管三七二十一直接杀向对方老巢……这款大作将于今年十一月正式登场N-GAGE，笔者保证，它绝对是款值得期待的手机佳作！



小心闪着手——掌上Flash游戏渐升温

Flash游戏由于其体积小，规则简单，资源丰富且完全免费，因此一直深受PC玩家的喜爱。现在，随着掌上设备硬件的提升，Flash游戏已经不再是PC玩家独享的专利，越来越多的手持“闪”机登场亮相，一场空前的Flash游戏大战拉开了序幕。

由于Flash功能对于硬件设备处理器有一定要求，因此，Flash游戏移动设备中，首当其冲的仍是Pocket PC，原因有二，一是Pocket PC硬件性能比一般手机强大，二是Pocket PC支持触笔输入，很多Flash游戏里的选项都需要点击进入，因此，完全可以替代鼠标功能的触笔输入方式便成了最佳选择。

众所周知，Flash游戏一般多为SWF文件格式，既然是文件，那么当然缺不了相应的运行软件。目前Pocket PC上可播放Flash的软件多如牛毛，基本都可以支持SWF文件格式，不过这些软件多为老外编写，用户界面一水洋文，用起来总感觉有些别扭。还好国内的Pocket PC粉丝励精图治，开发出一款性能相当不错的Flash播放器——Bryht Flash Player，这款软件可谓Pocket PC上最强的Flash软件，此软件最大的卖点就是可以全屏播放Flash，以前Pocket PC上的Flash播放器都不能完美的支持全屏播放Flash，曾经也有不少Pocket PC玩家DIY全屏播放Flash的插件，但因为Pocket PC屏幕比例与PC屏幕比例不同，因此鲜有成功的，即便有个别成功了，操作也都比较烦琐，而且效果也不是太好，现在这个软件的出现弥补了这个空白，要知道，Pocket PC的屏幕只有3.5英寸，试想在这样一个本已十分“节省”的面积上玩专门为PC 17英寸大屏幕所设计的Flash游戏，如果再不能全屏显示的话……那我们就要考虑在屏幕前加装一个放大镜了。另外，这款软件的界面很像PC系统内置播放器Windows Media Player的风格，功能和键位布局也和Windows Media Player也大同小异，对于用惯了Windows Media Player的用户来说这个软件最容易上手。不过，美中不足的是这个软件是收费软件，如果你不想为中国软件事业添砖加瓦的话，那还有一款英文软件FlashAssist可以考虑，这个东东除了不支持全屏幕显示外，其他功能与Bryht Flash Player基本是一样的。





由于近年来手机消费市场异常火爆，手机产品的硬件配置飞速发展，目前也出现了不少支持Flash的手机产品，不过由于手机按键要比PC少得多，而且又不能像Pocket PC那样用触笔模拟鼠标功能，因此目前大多数手机的Flash功能还处于之能看不能玩的阶段。不过也有些例外的，那就是Pocket PC手机……其实还是Pocket PC-_-b。按键少，是否就意味着手机产品与Flash游戏无缘了呢？也不尽然，笔者认为，如果有软件商专门针对手机按键设计一款可以自行映射按键功能的软件，那么一些纯用按键操作的Flash游戏还是有可能在手机上实现游戏的。再者，Flash游戏的设计者如果专门针对手机硬件特点设计一款手机版Flash游戏的话，那么手机Flash游戏肯定可以达成，目前已有相应开发正在进行中。有人肯定会问，如果把手机设计成触笔输入，那岂不是可以更好的解决Flash游戏的问题吗？虽然这个假设很有道理，但终归手机的价值并不在于Flash游戏，如果专为Flash游戏而为手机增加一块高价真彩触摸屏的话，那还不如单独买个GBASP藏在被窝里玩……

本月PDA游戏TOP5



小狗

游戏类型：TAB　上市日期：9月
官方网站：http://www.sunshibo.com
适用机型：Pocket PC

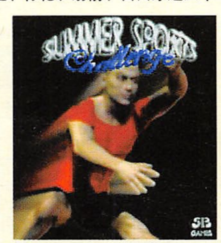
很强的一款游戏，光看名字也知道很强……这是一款由国人发烧自己编写的桌面类游戏，游戏风格轻松愉快，很Q的画面，很Q的背景音乐，很Q的游戏方法，这就是这款名为“小狗”的游戏的真实写照。这款游戏玩法十分简单，有些类似围棋，谁占的格子多，谁就可以获得胜利。虽然这款游戏画面比较简单，而且又没有深奥的剧情，但是这款游戏却能给我们带来久违了的童趣。



Summer Sports Challenge

游戏类型：SPG　上市日期：10月
官方网站：http://www.sbgames.de
适用机型：Pocket PC

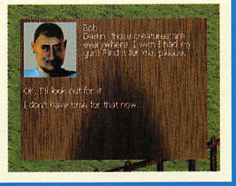
今年夏天最大的热门莫过于第28界雅典奥运会，现在掌上3D版奥运会合集来啦！Summer Sports Challenge是一款Pocket PC夏季奥运会游戏，游戏共收录了100米、10米跳台、三级跳远、标枪、射箭、自由泳这六个奥运项目。游戏中共有20个国家可供游戏者选择,玩家可以选择代表自己的国家重新参加过一把奥运瘾,游戏全程采用即时3D演算,画面效果十分出色,如果你是体育迷的话,那就千万别错过这个改写记录的机会,为中国再添上6枚金牌!



Eternal Atrocity

游戏类型：AVG　上市日期：2004年11月
官方网站：http://www.sbgames.de/
适用机型：Pocket PC

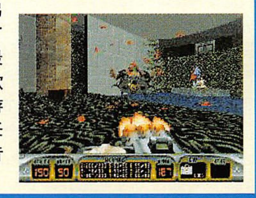
一款Pocket PC 3D版恐怖AVG游戏，目前开发商放出的资料还比较有限，仅知道它的游戏方式类似于马克斯佩恩，游戏中玩家可以使用霰弹枪一类的常规武器，不过由于开发商将它定位于恐怖AVG,笔者推测敌方角色应该会有一些怪物登场。从目前放出的截图来看，这款游戏是全英文界面，画面质量一般，背景构图线条相对比较简单，不难看出是一款小成本游戏，如果再没有特别吸引人的剧情，估计正式上市后很难有大的作为。



Duke Nukem 3D

游戏类型：FPS　上市日期：2004年9月
官方网站：http://www.spv3d.tk
适用机型：Pocket PC

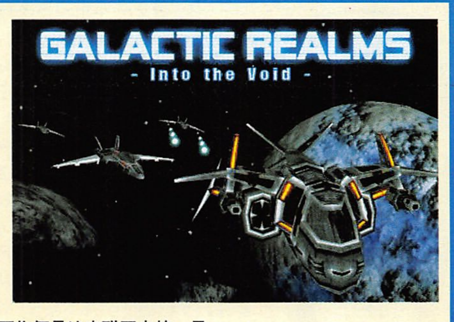
当年的PC大作——毁灭公爵如今在Pocket PC上再获重生，虽然早在2002年就曾经在Pocket PC上出现过一款名为“毁灭公爵”的游戏，但那个版本只是因为形似，故被国内玩家冠以此名。如今，一批斯洛伐克重度粉丝经过不懈努力,终于将这一大作原汁原味搬上了Pocket PC舞台。原作中各种武器系统,地图均被完美保留，另外,开发者还加入了一些新的元素。最令人高兴的是这款游戏目前为免费游戏，我们不用付任何费用便可重温昔日经典。



GalacticRealms

游戏类型：STG　上市日期：2004年9月
官方网站：http://www.crimsonfire.com
适用机型：Palm OS（Zodiac）

门为Palm OS掌上游戏机——Zodiac开发的射击游戏，画面效果绝对达到了32位机效果，各种特效十分绚目，音效也非常震撼，而且游戏还支持加装任务更新升级包，让你新鲜感不断。故事发生在未来，人类的殖民地已经发展到了银河系各个星球，一些野心家也蠢蠢欲动，以一颗小行星为基地，妄图发动一场奴役全银河系的战争，联合国获悉后，从各国的太空战队中选出了一批精英，组成了一支强大的联军去阻止这场浩劫，而你便是这支联军中的一员。

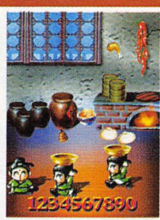


这期《PG》竟卖9.8元！由于我看都没看就用10元买下杂志，后果：1、存自行车的2角需要用另一个10元破开；2、只剩9.8元，导致去KFC买不到汉堡吃，最后……吃了一个土豆泥。王斯文，16，男，300220，天津市河西区黑牛城道纯洁里10门603号

三界传说

游戏类型：MUD　上市日期：2004年9月
官方网站：http://www.mtone.com.cn/legend
适用机型：摩托罗拉E680

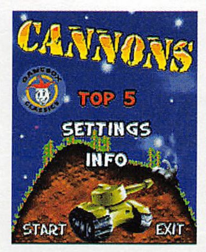




实时网络游戏，它采用了文字与图像相结合的游戏表现形式，因此我们无需为游戏所需的网络带宽担心。目前该游戏所公布的截图是专为摩托罗拉新机E680定制的，其他手机所用的版本主要以文字为主，画面表现要比E680版逊色的多。这款游戏的世界观包括天、人、魔三界，玩家在游戏之初可以选择所要扮演何种角色，每种不同的角色，其任务、属性都不一样。游戏中加入了转生设定，游戏之初，玩家扮演的角色只有14岁，没有任何技能，需要拜师学艺增加自身的技能和经验，最终修成正果时便可以二转。总体来说,游戏创意不错，不过，参差不齐的手机硬件配置势必会给这款游戏带来不少麻烦。

CANNONS

游戏类型：ACT　上市日期：2004年9月
官方网站：http://www.pdamill.com
适用机型：SmartPhone



玩过网游疯狂坦克吗？这款游戏便是一款SmartPhone版的疯狂坦克，该游戏为回合制对战游戏，可以对CPU单人游戏，也可通过蓝牙无线方式联机二人对战。游戏中玩家除了要掌握好敌我双方的射程、距离外，还要善观风向，合理利用各种特殊道具，玩法与PC著名游戏百战天虫基本相同，闲来无事时作为一款休闲小品还是相当不错的。

DARK SNOW

游戏类型：ACT　上市日期：2004年9月
官方网站：www.sumea.com
适用机型：诺基亚S60系列

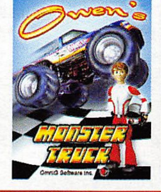
一款谍报加动作游戏，在游戏中我们扮演一位即将退役的女间谍，某日，满心憧憬过回普通生活的她突然得到一个不幸的消息，爱子被敌人绑架，自己的组织陷入敌人的阴谋之中，为了爱子，为了自由，我们的女主角义无返顾地选择了战斗！这款游戏画面效果不错，游戏同时兼具动作游戏与间谍游戏的元素，游戏中可供玩家使用的各种武器道具也十分丰富，不过音效效果一般，动感不足。



3D Owen's Monster Truck

游戏类型：RAC　上市日期：9月
官方网站：www.omnigsoft.com
适用机型：SmartPhone；Pocket PC

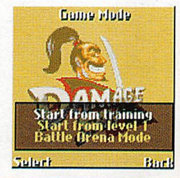
一款来自加拿大最大的移动设备3D游戏公司的赛车作品,在游戏里我们需要扮演一个疯狂的大脚卡车司机,与一群十分变态的对手角色展开殊死搏斗,游戏中可供我们选择的角色非常丰富,有8个之多,卡车种类也非常丰富，而且风格各异。胜利的惟一条件当然就是胜利！这款游戏的场景风格有些类似于梦游美国，画面风格十分轻松,游戏中有各种武器可供选择，炸弹、地雷随你挑，如果还是赢不了的话，那就使用最后一招杀手锏——关机！保证敌人死光光……



DAMAGE SAN

游戏类型：ACT　上市日期：2004年9月
官方网站：http://www.mrgoodliving.com
适用机型：所有Java手机

一款武士题材动作游戏，游戏发生在日本战国时代，群雄混战，民不聊生。蛰伏已久的魔王重出江湖,使用邪恶的魔法使战争中死去的武士复活,利用他们实现自己称霸世界的野心。玩家扮演一位叫破太郎的野武士，为了救回被魔王魔法控制的哥哥，踏上了灭魔之路……由于人物角色比较大，因此此游戏的玩法有些类似于对战游戏，经常出现单挑场景。游戏中，我们除了可以使用拳脚外，还可以刀剑等冷兵器，杀敌的爽快感十分到位。



NGP纪念堂

■文/BlueKyo　编/雪人

史上最强的战斗——SNK VS CAPCOM

厂商:SNK VS CAPCOM　类型:FTG　发售日期:1999年　容量:32M

插上游戏卡带，打开电源在彩色的NGPC屏幕之下SNKVSCAPCOM的大标志首先映入各位玩家的眼中，随后的一连串出场人物介绍十分有魄力，贝卡和吉斯这两个家伙，将作为最终BOSS登场（游戏的剧本很像街霸十周年时候推出的街霸ZERO剧场版，剧情讲述的是用格斗家来进行试验，将格斗家的力量变成自己的），很多玩家在进行这个游戏的时候都会有先看一遍开场的习惯^_^。进入游戏后，SNK为玩家们准备了丰富的游戏模式，其中包括普通模式、挑战模式、练习模式、对战模式、编辑模式。玩家们可以按照自己的喜好来选择所需要的模式。下面我就分别介绍一下游戏中的出场人物以及模式内容。

游戏中总共出场的角色为24人（SNK12人包括隐藏角色 CAPCOM方12人包括隐藏角色），其中SNK方的游戏角色，来自KOF以及侍魂中，CAPCOM方则是来自大家所熟悉的街霸系列以及恶魔战士中的游戏角色。角色的造型类似于NGP中的拳皇R系列，Q版造型使得每个角色都显得非常可爱。游戏角色的招数也是十分全面，机台版中爽快的连续技也可以一一使出，最值得SNKFANS们激动的就是，在CAPCOM方角色中，也可以使出标准的SNK式连续技，举个简单的例子，使用肯，对方在角落中。跳跃重K，落地重P前K，236P取消必杀技，爽快之余还有震撼，绝对是SNK迷的首选对战佳品。特殊角色见面时会有特殊的开场，其中角色的开场台词也绝对不可以错过。而且游戏中，对战场的制作也是非常漂亮，从日本一直到巴西各有各的风格，不愧是NGPC上最强作品。



接着介绍一下SVC中的丰富游戏模式，首先是“普通模式”，在这个模式当中，玩家们可以选择三种不同的游戏方式，分别是单人战、可换人的2人组队战和类似于KOF的3人组队战，其中需要说明的就是可换人的2人组队战，当玩家们选择了这个模式后，就等于进入了CAPCOM早期的ARC格斗作品X－MAN对街霸，游戏的方式与该作独出一致，游戏采用的是一局进行方式，中途按后＋AB可以换人，人物出现的同时进行换人攻击，灵活的掌握这个系统便可以组成很多只有该模式才可以使出的连续技（不过难度很大，需要长时间练习），这个模式是玩家们进行游戏的首选模式。当玩家们选择一个模式后又会出现3个游戏选项，这个就是“能量”类型选择，同样也有三种，分别是街霸ZERO的分段气力模式、KOF95中经典的蓄力模式以及KOF97中引入的ADV系统，这三种不同的模式各有各的优点，如何掌握和使用就看各位玩家们对系统的熟练程度了。



“挑战模式”，在这里玩家们可以选择SNK方或者是CAPCOM方进行多种挑战，这个挑战模式完全可以单独的拿出来做成另外一款游戏，因为它所包含的内容实在是太丰富了，生存模式、时间模式、死斗模式还有2款有趣的迷你游戏（SNK和CAPCOM的迷你游戏完全不同）其中生存模式和时间模式在这里就不介绍了，重点介绍一下死斗模式和独特的迷你游戏模式。所谓的死斗模式指的就是，你所使用的人物和对手的生命都只能承受一次攻击，玩家们所要做的就是在对手发动攻击之前将他消灭，说白了就是练习FIRST ATTACK。很刺激的一个模式，如果玩家熟练掌握的话，那么在普通模式下打出FIRSTATTACK绝对事件轻而易举的事情。迷你游戏设计的十分有趣，SNK和CAPCOM的迷你游戏完全是不一样的，其中SNK的迷你游戏是合金弹头中的射击外星人和由著名的侍魂二刀流-柳生十兵卫所演出的斩稻草人（侍魂中的迷你游戏）。C社的则是魔界村探险和音乐DJ游戏，玩家可以通过进行迷你游戏来获得点数，而这些点数则可以调整游戏中的人物颜色样式，当然也可以用来获得隐藏角色，长时间的战斗难免会让人感到厌倦，那么到这个模式当中来轻松一下吧。

在“练习模式”中玩家们可以练习连续技，还可以熟悉人物的招式以及特点，该模式是格斗游戏中所不可缺少的模式之一，“对战模式”在这里玩家们可以和DC连线下载资料获得新的游戏背景，据说

命运真的是种玄之又玄的东西，还记得有人问过我为什么喜欢游戏，我用一位著名电影人的话回答了他：做一位演员可以体验不同的角色，不同的人生，其中的感触是丰富而生动的。我认为游戏也是一样的。王锦玉，22，男，030001，山西省太原市煤炭设计研究院王左转收

某个隐藏角色的出现也是要通过联机来获得的哦(不过能够达成这个条件的在国内很是少见)，还可以通过NGP的对战线来进行通信对战，不用多说FTG的精髓就在于VS。“编辑模式”当中玩家们可以设计属于自己的角色，这里可以设定角色背景音乐甚至对战结束台词都可以自由的创造出来，这里玩家可以设定个人角色，队伍角色。编辑完成之后在选择角色的时候，选择MY即可使用自己编辑角色，游戏中看着角色说出自己设计的台词，那种感觉真是有趣呢！

纵观现在掌机上的格斗游戏，能够像SVC这样的格斗游戏实在是少之又少，大部分都是单纯的移植，再加上那么少量的隐藏要素，而NGPC上面的这款SVC可以说得上是大乱斗原创格斗类型的经典作品，游戏不但好玩，而且内容非常丰富。游戏打击感虽然没有GBA上EX2来得爽快，但是游戏好玩的程度远远要超过它，不愧为20世纪最强的掌上格斗作品。不过由于NGP的普及率的关系使得游戏的销量并不是很大。格斗游戏的FANS们就算是为了这一款游戏也绝对值得购入NGPC。游戏唯一的缺点就是——大家还是和我一起来吧，只有两个按键。



没有结束的战斗——侍魂2

厂商：SNK | 类型：FTG | 发售日期：1999 | 容量：16M



又是1999，又是格斗作品，又是SNK，又是本门当家作品，又是原创系列。说了这么多的又是，就连我都觉得有一点烦了。1999年可以说得上是NGP拥有者们的丰收之年，几乎所有的优秀游戏都在这个时间段推出（正版的玩家们也要花费N多的银子了），这款侍魂作品是NGP上的第二款原装作，游戏是由来自与HYPER NEOGEO64机版上阿斯拉斩魔传中的一些角色和侍魂4中的角色以及游戏系统所构成的。进入游戏后游戏一共提供了15名角色供玩家们选择，所选用角色个性十足，甚至侍魂2中隐藏强力角色黑子也可以使用（每局都可以变换角色，相当于？号），角色仍然分为罗刹和修罗，所用的招式也不一样（修罗注重于武器攻击，罗刹则是注重于连续技攻击）。

进行游戏的时候，玩家们就好像在看一部历史剧，游戏中穿插了大量的剧情，而且在NGP版本中玩家们还可以了解到许多角色所不为人知的秘密，游戏当中还有许多的隐藏人物，他们的出现是需要卡片的，卡片的获得方法自然就是通关通关再通关（一些隐藏要素万年不变的获得方法），侍魂系列除了4代之外可以使用的连续技很少，此作也是一样，不过NGPC的版本中强化了AB躲闪，效果有一点像KOF95中的闪避，可以躲过很多攻击，这样一来在玩家VS玩家的对战中，灵活地掌握躲闪将是胜利的关键，前面提到过游戏的系统和侍魂4类似，玩家可以使用一闪，同时也可以吧一闪作为连续技的终结来使用，实用性和欣赏性并存，并且还可以给对手致命的一击，游戏有2段血槽，看起来很长，其实费血量很多，随随便便地一击大半血就那么没有了（2146B的费血量超多），而且游戏中的重刀带有吹飞效果，这一点实在是讨厌，掉血不但不多，还老是吹飞，而且重刀在此作中收刀意外的快，所以这一点设计得真是很失败，游戏的手感也不是很好，打击后僵硬时间很长，玩家们需要适应一段时间才可以。



游戏当中比较新颖的系统应该就是起身攻击了，每个角色的起身攻击都不一样，而且某些角色的起身攻击还具有一定的特殊效果，起身攻击命中后，某些角色还可以接续必杀技，不过起身攻击唯一的弱点就是硬直时间太长，被防住之后可就要任人鱼肉了，此外人物还可以空中受身（使用方法是AB二键），这个系统的使用可就要看时机了，千万不要随便乱用，乱用的后果就是让对空系的角色无限连杀致死^_^！！，这个游戏当中最值得称赞的设定就是最终BOSS，最终BOSS巨大身躯得能够占据大半个屏幕，打起来十分费劲的说，招式攻击面积大，而且掉血还少。很有X－MANVS街霸最终BOSS的风格。玩家们打败它的时候，游戏故事的真相将会浮出水面，根据故事情节交代，游戏极有可能还会出现续作，可是随着NGP的失败，这款侍魂2的续作也逐渐消失在人们的期待中。



这个游戏在NGP的格斗大军里面属于中上作品，游戏模式和隐藏要素并不是很多，单机玩的时候未免有一些单调，此外游戏当中的手感不是很好，某些人物的招式过于强大，使得平衡性失去了一点点，不过游戏当中那和机台版相同的音乐、背景以及酷酷的一闪终结特写，都还原得那么完美，SNK所出的格斗游戏的确有它独特的风味，能够靠自己的作品一直活了这么久，SNK的确不简单。如果这些游戏能够向GBA移植的化那么众玩家们是高兴还是....？

WSC博物馆

■文/Blue Kyo
编/雪人

高达 SEED

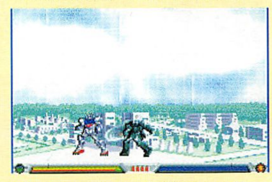
厂商：BANDAI　类型：ACT　发售日期：2003　容量：32M



儿时的梦想是什么？看到了动画片中的巨型机器人有没有想要去开的冲动呢？童年不知道曾经做过多少关于机器人的梦，在梦中总是可以驾驶这个本来不属于地球现实世界的东西，自由地飞翔在浩瀚的宇宙之中，一次又一次的守护地球。正当我们还在梦中为自己编写剧本的时候，高达出现在我们的眼前，这是从梦中走出来的巨大兵器，它不断地进化着，而我们的梦也随着它在不断地改变，时间过得很快，慢慢的高达已经有20多个年头了，而此时我们又在高达诞生20余年之际迎来了最新的高达作品SEED。

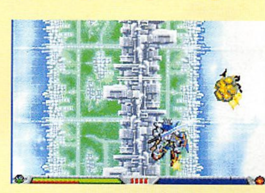
追求独立，追求政治的新人类放弃了地球，来到了外太空建立了新人类基地，由于歧视的原因与地球人（又名旧人类）的关系逐渐瓦解，最后变成了武力冲突，但是谁也不曾想到地球人竟然会使用核武器炸毁了新人类的空间站，造成了难以挽回的惨剧，从此新人类与旧人类的战争正式开始了。简短的开篇为玩家们介绍了SEED的战争起因，伴随着动画版的主题音乐进入了WSC高达SEED的世界。游戏的制作类型定义为ACT，但是里面却穿插了大量的剧情交代，游戏时间并不是很长，也许是为了给续作留下一点YY的空间吧，游戏中玩家所使用的角色就是大和吉良，游戏里玩家要不断的消灭敌人保护大天使号，在战斗过程中玩家们可以看到很多超有魄力的特写，玩家所使用的兵器也是动画版中的装备，看过动画的朋友们玩起这款游戏一定会感觉很激动。游戏进行的方式很多，从陆地一直打到宇宙，动画版中的地方角色会一一地出现在玩家眼前，游戏的背景音乐采用的是动画版中的场景乐，省下制作时间的同时，还可以激起玩家们对动画版的回忆，这一点是动画改编游戏的老手段了。玩家们可以实际操作吉良在这款游戏中体验到很多动画里面的精彩情节，但是游戏制作的不足之处也逐渐在游戏过程中体现出来。





游戏中对于剧情的交代十分仓促，如果没有看过原作的朋友们，可能根本就不会了解一次次的事件是如何开始同时又是如何结束的，反观动画，虽然只有50集，但是前30集剧情交代得十分精彩，可以说集集精彩绝无冷场，从刚开始的大天使号遭到攻击一直到迫降到沙漠之中，给人的感觉就是一气呵成，精彩过瘾。此外游戏的手感也是让人难以接受，游戏的第二话保护大天使号中，玩家使用的是巨型光剑，舞动起来的感觉不错，可是再看劈到敌人身上的时候，那种感觉竟然就像在劈空气一样，掌握好时机挥动光剑敌人都出不来，从旁观者的角度上来看，游戏者就是在一次次的凭空挥剑，完全没有感觉。玩家在使用能量剑的时候可以使出4连击，不过令人遗憾的是4连击在打中敌人的时候感觉依然平淡。游戏难度简单，任何类型玩家都可以轻松过关，也许BANDAI认为这个游戏的难度还是不够简单，又在每关攻关过后增加了一个OS调整，玩家可以在这里任意调整自己的攻击力防御力和速度属性，这样一来“攻人”、“敏人”、“防人”就在这里诞生了。

“大天使号准备开始援护吉良！”这是在游戏中最常见的一句台词，就像是“原子”一样玩家总共有三次被援护的机会，威力巨大。但是令人不解的是对MS机体竟然威力甚小，要知道这个火炮可是在最终话里面，穆牺牲了自己才挡住的攻击啊，穆与MS机体就那样瞬间的化成了宇宙当中的尘埃，写到这里我的眼泪又没有忍住再一次流了下来，也许我这个人真的很爱哭，而高达SEED也正是看过的动画



中让我哭得最多的一部，可是这个游戏中主天使号最强火力的费血量也太那什么了吧，实在是不符合原作（费血费一格也可以啊），不过释放援助的特写画面倒是让人看得热血沸腾。这一点确实值得称赞。

游戏虽然不是很优秀，但是它的出现倒是很及时，正在动画热播之际放出的游戏怎么能够不吸引陶醉在动画剧情中的高达迷们呢？动画改编的游戏能够卖得火的却很少，高达SEED虽然动画不多，但是游戏倒是出了一个又一个，效果都不是很理想，引用义行君的一句开头语："野火春风斗高达，无与伦比七里香"，他是在听杰伦的《七里香》的时候写下的那篇文章，七里香名字很美，但是名字的"主人"却是台湾地摊中的一个小吃。此作高达游戏名字虽然为SEED，但是SEED所应有的凄美和对战争的感悟在这款游戏中是找不到的。破碎的灵魂，为了自己的私欲而向全人类做出复仇的克鲁泽，脆弱的心灵，当塞依无法开动吉良的MS机体时无助哭泣的时候《あんなに一绪だったのに》这首歌配合着当时的剧情，将当时的情感一次性的推向最高，感动的泪水伴随着音乐一次次的从眼眶中流下。



罪 恶 工 具 2

厂商：SAMMY　类型：FTG　发售日期：2001　容量：32M



华丽，人设优美，连续技夸张具有魄力，这个游戏就是格斗业界的后起之秀SAMMY所出品的罪恶工具，很多玩家了解它通常都是在PS2上或者其它主机上，因为这款游戏的机台普及率实在是低的可怜，即使是这样全国各地还是有GG迷疯狂的拥护着它，厂商SAMMY在2001年将这款大作移植到了WSC上，玩惯了NGP上的格斗游戏想换口味的玩家们可以放心地拿起WSC进入罪恶工具的世界。

和NGP系列的格斗游戏一样，这款作品同样采用的也是Q版人物，玩家们可以看到和机台版中与众不同的游戏人物，让人想不到的是这款游戏的移植程度十分优秀，手感、招式还原度很高甚至游戏当中的某些指定技巧都可以在WSC版中实现，这对于GG的FANS们来说可真是一款不可多得的游戏，由于机能本身的限制，机台版中华丽的场面是不可能还原到WSC版中，不过即使是这样，WSC版的连续技还是很有震撼性。空中连续技，和每个角色都有的指定连续技，在WSC版中都可以看到。而且连续技的使出方法相对机台版来说简单了许多，玩家们可以轻松的在掌机上体验GG的华丽连续技。



GG2中游戏模式略显单一，隐藏要素较少，不得不说是一个遗憾，好在WSC所支持的无线对战填补了这个空白。2002年SAMMY又将这款游戏搬到了GBA上，但是移植效果和手感远远不如WSC版的GG2。虽然模式和招式移植的似模似样，但是64M的容量竟然一句语音都没有，而且游戏中的背景音乐单调无比，最令人气愤的就是想要练习招数的时候，竟然连个出招表都没有，相比之下在WSC上的此作就要好的太多了。



GG的按键设定总共是4个按键，在WSC版中仍然简化成了2个按键（那么多的按钮竟然还是2个），这一点比较让人难以接受，GG的游戏速度本来就要高于KOF和街霸，对按键的准确性就要提高很多，而两个按键无疑的大大提高了连续技的难度，虽然A＋B变成了重P但是玩家们还是需要在WSC上适应一段时间才可以发挥自如。游戏当中的音效制作得不错，可以听出来是机台音乐的简化版。游戏当中的背景玩过机台版的玩家们看到后将会感到很亲切。

GG2属于WSC版上优秀的FTG作品，虽然由于掌机的机能和按键的限制不能够将原有的精华发挥出来，但是能在WSC上玩到如此的格斗作品已经相当值得满足了，毕竟WSC上格斗游戏很少，所以WSC上的GG2绝对是WSC拥有者们的必玩作品。



GB的不灭传说

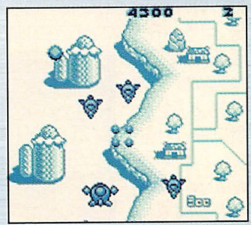
文/BLUE KYO
编/雪人

VOl.10

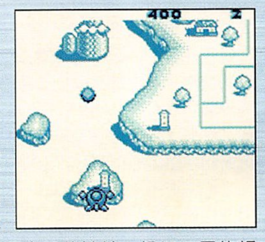
KONAMI经典名作合集VOL.2

●厂商:KONAMI ●发售日:1997年 ●类型:合集 ●容量:8M ●不灭程度:8

经典作品再次集合，KONAMI名作合集第二弹满载而来，这次的VOL.2中同样收录了4款作品，与上作相同的是，本次的合集里同样收录了大受好评的游戏向导模式。在给玩家讲解游戏的同时，还增加了一个新的项目，那就是游戏评价系统，它可以根据玩家进行游戏所花费的时间，获得的分数给玩家进行一个总体的评价。当然本次的游戏向导，依然是大家所熟悉的心跳回忆中的角色,只不过这次出现的是Vol.2中的女主角虹野沙希，引起好感的同时，还可以为玩家们进行游戏评价，分数的高低不同，虹野的表情也会随之改变哦。这次收录的4款游戏分别是火力系统独特的射击GAME兵蜂、创意独特的桌面类游戏作品GATONG GATO、FC所移植的KONAMI摩托越野赛和ACTGAME加油吧伍佑卫门，这4款游戏都是曾经风靡一时的游戏，如今4款游戏同时收录在名作合集VOL.2中，各位喜欢怀旧的FANS们怎么能够不为它动心。



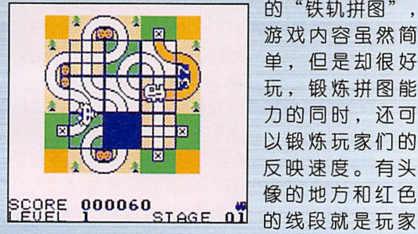
《兵蜂》,它在人们心中可能早已经成为了一个经典，独特的增加火力系统一直以来都是人们常常提到的话题，有人要问到兵蜂是什么游戏，很少接触游戏的人也会随口说出，就是那个打铃铛来增加火力的游戏。打击从云彩里面出现的铃铛，根据不同的颜色来判断是武器还是分数。武器也分为好多种，其中最好用的自然就是“分身”了,有了分身再加上凶猛的火力支援想不通关都难。兵蜂另外一个设定就是“对地攻击”，在游戏里按B键可以对地面上的敌人进行攻击，击败它们后会随机获得分数或者是隐藏道具，游戏的地图中有很多的隐藏要素，想要全部挖掘出来就需要使用对地攻击慢慢来了。游戏进行的方式与一般的STG没有太大差别，敌人的造型都是一些奇怪的蔬菜和水果，每关的关底都会有一个BOSS等待着玩家，BOSS的造型也是千奇百怪十分有趣。GB版让人比较遗憾的地方就是不支持2人游戏，这样一来可真是让游戏性大打折扣的说。另外在游戏中可以选择自己喜欢的关卡也是GB版的特色之一。



这款合集中收录的是1990年GB版的兵蜂，那时的兵蜂游戏因为屏幕色彩的关系使得分数和武器不是很好辨别，而97年推出的合集版正好对应SGB模式，有条件的玩家可以将GB卡带通过SGB插在SFC上，这样就可以在彩色世界中好好的体验GB版兵蜂的乐趣了。不过就算没有SFC和SGB也没有关系，KONAMI在2000年又发售了美版的合集VOL.2，这款合集可是真正的彩色版本，想要收藏的玩家们快去中古淘宝吧！

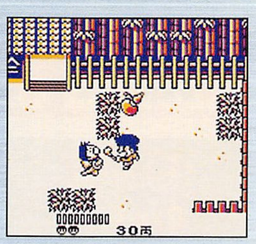
《GATONG GATO》，益智类桌面游戏，游戏的目的很是简单，玩家要不断的移动铁轨让火车通过指定的地点，所谓的铁轨就是类似于拼图的背景，玩家所要做的也就是不断的完成不规则的“铁轨拼图”，游戏内容虽然简单，但是却很好玩，锻炼拼图能力的同时，还可以锻炼玩家们的反映速度。有头像的地方和红色的线段就是玩家们要努力让火车通过的路线，如果在“拼图”过程中出现错误的话，火车就会失去路线而撞毁，或者玩家在进行线路拼图的时候，时间花费较长的话，那么骚扰玩家行驶的火车就会出现，难度增加的同时还会影响到过局的分数哦，游戏开始后有两种难度选择，对拼图有信心的朋友推荐从LV2进行游戏。此外这个游戏可是首次登陆在GB上，喜欢益智类游戏的玩家不可错过。



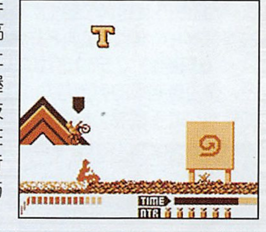


《加油吧伍佑卫门》，虽然是ACT但是却充满了RPG味道的伍佑卫门，带着彩色的面貌回来了，这次的合集中收录的是早期的GB作品，但是KONAMI在里面加入了一些新的“色彩”，游戏完美的对应了SGB和GBC。游戏中玩家们要做的就是打倒扰乱大江户和平的恶党们，从接触伍佑卫门系列开始我就一直认为，伍佑卫门是一个绝对浪费的家伙，游戏中通过跳跃可以得到“猫脸道具”，道具的作用就是让伍佑卫门使用金币攻击，要知道都是金币啊就算打到敌人身上“很痛”那也不能如此浪费吧（想起了PC上仙剑奇侠传中，浪费越多攻击越强的“绝学”乾坤一掷），玩家在道路上打击恶党的使徒们，此时如果没有体力或者是失去某些道具的话，玩家还可以像在进行RPG一样，去道具屋中购买道具，某些关卡之内会有一些奇怪的房间，进入后玩家可以在里面进行迷你游戏大挑战，这个就是战后轻松的一种方式。另外想要在这个游戏中发家致富的话，就要努力的找出隐藏在房间中的神秘台阶，进入地下室后，丰富的宝物和道具在里面等候着玩家们的光临。





《KONAMI摩托越野赛》，早在FC时期就很有名气的始祖作品，玩家需要在高低不平的道路上进行比赛，掌握加速和平衡的技巧后，就可以在这款游戏中畅行无阻。GB版与FC版不同的是，GB版中的赛道是单行的。游戏有两种不同的游戏方式，分别是单人赛和多人竞赛（不要可以联机对战）。



其中单人赛玩家们可以熟悉赛道以及掌握游戏的要领，吃掉屏幕上出现的所有字母并且过关就可以得到奖分，游戏中B键的作用是加速，总共可以加速8次（根据难度的不同会有所改变），每吃掉一个字母就会补给，所以在追求速度的同时，获得超多的分数也是游戏进行的目的。其次就是多人赛，这里的多人赛指的并不是玩家之间的多人对战，而是由电脑虚拟的对手，这个模式中，玩家们可以自己调整对手的难度和赛道的难度，这个电脑COM与以往的电脑对手可不一样，它的智商可是很高的哦，什么时候加速什么时候调整方向，它都能够在短时间内判断出来，所以刚刚进行这个游戏的时候，玩家们对COM感到棘手也是情有可原的。

PS：VOL.2中同样收录的4款HOT极一时的游戏，从ACT到桌面GAME，四款不同的游戏可以为玩家们带来多种不同的乐趣，不过此作合集仍然有一个地方让人感到遗憾，那就是无法对战。

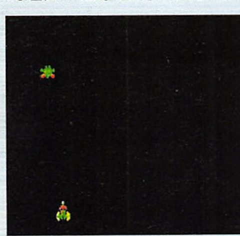
NAMCO经典名作合集VOL.2

厂商：NAMCO | 发售日：1996年 | 类型：合集 | 容量：8M | 不灭程度：8



享受游戏吧，这就是NAMCO名作合集出现的目的，收录的4款游戏均是在FC上鼎鼎有名的作品，游戏的开始画面仍然为玩家们准备了有趣的动画介绍，开场的LOGO已经成为了NAMCO合集的标志之一。这次收录的4款游戏分别是FC版中鼎鼎大名的超级始祖游戏小蜜蜂、有着和机器猫一样名字但是目的却不一样的小叮当、84年出现曾经大受好评的ACT游戏迷宫之塔最后就是，日本的国民级游戏家庭棒球4，这4款旧作仍然充满了魅力，给它们展现自己魅力的舞台就在NAMCO经典名作合集VOL.2中。

《小蜜蜂》，玩过游戏的没有人不知道它的大名，作为鼻祖级的射击游戏，小蜜蜂有着与众不同的魅力，上手容易，玩家们所要做的就是左右移动消灭画面上端的飞机，在游戏的过程中，一些飞机会不断的从上面冲下来，并且向玩家发射子弹，遇到这种情况反应快的玩家们就会轻而易举的击落它，每关所出现的敌机种类都不相同，就连敌机的排列组合也是随机的，小蜜蜂的"常玩常新"就是这个道理。游戏中依然存在着以前的分数秘笈，那就是在游戏过程中按下START就可以看到玩家所获得的分数，当分数超过5000时就会奖励生命，由于GB合集中采用的电池记忆，所以玩家所获得的分数将不会丢失，而是保存在分数排行榜中，当达到了一定分数之后，玩家就会获得一个密码，通过这个密码在RANKING中就会获得一张奖励图片，试着获得高分入手奖励图片吧^_^。



《小叮当》，当初玩FC的时候，看到这款游戏还以为是机器猫所改编的游戏，结果进入游戏后才知道除了名字像之外，剩下的一点都不像。小叮当是移植自FC版，游戏的目的就是要使用一个充气枪消灭关卡中所有的怪物。玩家在游戏中不但可以利用充气枪将敌人"充气致炸"还可以利用画面中的石块砸死敌人。随着不断的深入，地下深层的敌人也会越来越凶猛，如果利用石头一次砸死多个敌人，那么你的分数将会成倍的上翻哦，游戏并不是单纯的"复制"NAMCO有诚意的为此次的小叮当新加入了一个模式，名字就叫做新小叮当。这个模式与初始模式所不同的是，玩家的目的是要收集隐藏在地下迷宫中的3个钥匙，收集3个钥匙之后通往下一关的大门就会打开，此外每关中的敌人是会不断出现的，不要抱着全部消灭后轻轻松松的找钥匙的想法哦，当玩家每过10关就会出现一个挡路的BOSS，消灭BOSS的方法有很多种，玩家可以按照自己的意愿去折磨它。这个模式当中玩家可以获得很高的分数，因为该模式下会出现即使掉到深处也不会碎掉的石块，还有一些首次出现的炸弹，玩家们可以利用这些物品努力的获得高分来得到RANKING中的隐藏图片。



《迷宫之塔》，84年的始祖游戏，真名叫做《德鲁加之塔》，玩家们要在充满了迷宫的高塔中，寻找通向顶层的钥匙，去解救被囚禁在塔顶的公主。迷宫之塔，这个名字的得来就是因为玩家所要经过的每一层都是由迷宫组成的，走出这个迷宫并且找到钥匙和出口就是对玩家们的考验，当然迷宫中存在着很多致命的怪物，同时又有很多隐藏的重要道具，玩家可以破坏墙壁努力的搜索隐藏在迷宫中的重要道具，来强化自己（其中增加力量和增加HP的道具都是必须入手的）。玩家在进行游戏的时候，有些时候会和RPG一样被敌人施展诅咒的魔法，当中了魔法之后不要慌张，尽量的搜索整个迷宫将破除诅咒的道具找出来吧。合集版中的此作是经过强化后的作品，难度上升的同时，色彩和画面也变得更加靓丽。游戏拥有一个难点就是攻击的命中率不是很高，所以想要顺利的通过游戏不多练习几遍是不行的了。

《家庭棒球4》，日本的国民级游戏，游戏的画面在众游戏中算是NO1，再加上对应SGB和GBC所以使得这款游戏的画面更加出色。游戏中引入了2人对战功能，玩家在家聚来几个好友，可以一起进入家庭棒球的世界。游戏共为玩家准备了3种不同的模式，分别是单人模式，对战模式和全明星挑战赛，玩家们可



GB的不灭传说能不能由玩家投稿，毕竟这属于大家的回忆，而不是一个人的。曹伟锋，24，男，201415，上海市奉贤区庄行镇朱家港西村88号，兴趣：玩GBA，听MP3，写小说，QQ：411325365　雪人：我们欢迎玩家们投来的各种稿件，希望大家积极参与。



以选择自己喜欢的模式进入其中和COM一较高下。游戏最大的优点就是引入了选手状态系统，选手在打垒之前会有很多的状态表现，玩家可以根据选手所做出来的动作判断选手的状态（最明显的例子就是，某些选手在击球之前会连续挥动球棒，这样的话这一次击球不是本垒打也是一个NICE球）。我对棒球并不是很了解，所以在这里，也不能为大家介绍很多。玩家们在和好友们共同奋战的同时，别忘了努力的获得高分将密码入手得到隐藏的图片。

PS：这款NAMCO经典名作合集VOL.2所收录的游戏首次加入了SPG游戏，那就是《家庭棒球4》，这款合集所收录的游戏都是一些让人轻松的GAME，厌倦了战斗，何不进入这款合集中来轻松一下，体验一下享受一下游戏的乐趣。即使没有玩过也没有关系，这些都是非常容易上手的休闲游戏。

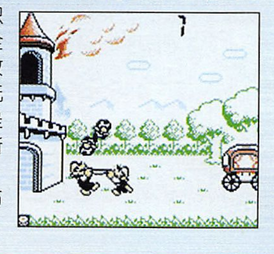
任天堂名作纪念馆VOL.1

厂商：任天堂　发售日：1997年　类型：合集　容量：512K　不灭程度：10

经典主机的经典游戏收录在经典主机之上，这就是任天堂的名作纪念馆。前面几期给玩家们介绍过这类合集作品，任天堂的名作纪念馆并不是收录了FC上和GB上的作品，而是收录了任天堂的开山主机GAME&WATCH上的经典游戏作品，作为开山主机GAME&WATCH上面的游戏虽然画面简单，但是每款游戏都包含了丰富的可玩性，任天堂为了让更多的玩家们体验到GAME&WATCH的魅力，1997年任天堂在GB上面推出了由4款GAME&WATCH游戏所组成的强化版合集，名字就叫做《名作纪念馆》，游戏包含了80年代的始祖版，同时任天堂又重新制作了由马里奥系列人物所出演的加强版。任天堂名作纪念馆VOL.1中收录的游戏分别是《救火队》、《石油危机》、《海底寻宝》和《过马路》。所收录的这4款游戏都是80年代GAME&WATCH上鼎鼎有名的始祖作品，如今的名作合集就要让玩家们体验新与旧的终极理念。

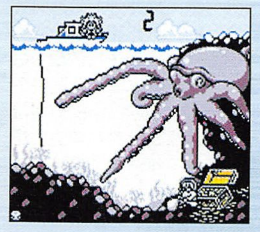


由于每个游戏都收录了2个不同的版本，所以在名作合集中就等于玩家们同时拥有8款游戏，游戏的操作极为简单，只用方向键就可以全面掌握游戏。《救火队》这个游戏玩家所要完成的就是要接住从楼中不断跳下来的逃亡者，并且把他们送到右下角的救护车中，游戏中共有3次机会，没接住掉下一名伤者就会减少一次游戏机会，游戏看似简单，如果玩家选用HARD模式进行游戏的话，过不了多久一定会让玩家们手忙脚乱，游戏所增加的强化模式在不改变游戏目的的情况下增加了许多不同的“伤者”，抬着担架的是我们所熟悉的马里奥和兄弟路易。当他们没有接住伤者的话会紧张的跑到蘑菇车后面，表情十分可爱。



在《石油危机》中玩家们要接住天花板中掉下的石油并且将它们倒在外面人手中的瓶子里，接住石油并不是目的之一，合理的掌握手拿瓶子人的行动方向才是最重要的目的，如果玩家失手的话那么石油就会掉落在下面行人的头上，这样同样会损失一条生命。所以想要顺利的玩好这款游戏，就需要掌握手拿瓶子人的行动方向。在进化版本中，库巴仍然扮演着坏蛋的角色，不过进化版相对普通版来说简单了许多，因为在下面接石油的是耀西。耀西可以用舌头接住自己附近的石油，而且马里奥手中拿着两个瓶子，所以体验轻松的游戏那么就进入进化模式吧。





《海底寻宝》这个游戏是我小学时所拥有的GAME&WATCH游戏，那时天天一到中午午休和下午体活的时间，我们就一大群人聚在操场的体操台下，比谁

的分数高，游戏的目的很简单，玩家们要来到水下躲开章鱼的触手并且拿到章鱼下方的宝藏，玩家可以一次获得多个宝藏，技术好的可以一直不断的在章鱼的触手之下淘宝（小学时候我们有个同学，技术好的不得了，一次性获得百分以上绝对不是问题）。觉得心满意足的时候回到船上，分数就会快速增加。进化版和旧作相比没有什么特别的地方，就是多了个马里奥和万年受难公主桃子而已。

《过马路》，很生活化的名字，游戏当然也很生活化，马路上面的下水盖全部失踪了，玩家的目的就是在行人没有移动到下水口之前用手中的井盖堵住下水口，游戏会随着分数的提高而增加难度，



熟练地掌握游戏绝对会乐在其中，进化版变得更加简单，耀西可以一次性的用嘴提起4个下水盖，不过随着难度的提升，玩家也会手忙脚乱的说。

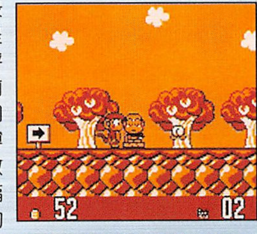
PS：游戏虽然简单，但是上手后却会让人欲罢不能，这就是GAME&WATCH的魅力。简单而有着丰富内涵的游戏一直都是任天堂所追求的。

桃太郎合集VOL.2

●厂商：HUDSON　●发售日：1996年　●类型：合集　●容量：8M　●不灭程度：8

桃太郎，HUDSON公司的招牌人物，本是动画故事主角的他一跃成为HUDSON中期软件的头号红人，GB版的合集同HUDSON以往的合集作品一样，并没有在合集的基础上强化游戏，而是将两款时间差距很大的游戏收录在合集中。此作桃太郎合集VOL.2中收录的是一款RPG作品桃太郎传说外传和GB版中大受好评的ACT作品桃太郎电剧2。两款不同类型的游戏一起收录，一定会让FNAS们从中找到乐趣。

《桃太郎传说外传》是一部由三章故事所构成的RPG作品，这三章故事分别是《贫神传说》《浦岛传说》和《夜叉姬传说》，这三部作品都是由日本有名的童话改编，玩家所扮演的桃太郎要在这三部故事当中穿梭最终要打败邪恶的鬼岛之王，玩家们在这三作里面可以自由的变身，同时故事当中很多有名的角色都会出现在玩家身边，和玩家们组成强力队伍，在外传三部曲中，HUDSON增加了一个体贴的设计，那就是玩家们可以同时进行三个游戏内容，不用打穿一个玩一个，只要想了解有趣的故事情节，玩家可以三章一起进行，但是需要注意的是，进行游戏的时候一定要在游戏中的神社进行游戏SAVE，不然的话玩家所进行的章节进度将全部消失（三章内容同时消失哦），虽说外传是一部RPG作品，但是游戏的进行目的却很简单，一般的重要任务和线索都是在游戏中的旅馆中得到消息的。而且游戏当中对话幽默搞笑，故事情节的处理十分优秀，强烈推荐日语水平够的玩家进行游戏。



合集中所收录的第二个游戏就是GB版中大受好评的桃太郎电剧2，前作本着自由变身和丰富的迷你游戏博得众FANS的一致好评，此作的续篇不但增加了游戏的长度，而且还大量的增加了游戏当中的迷你游戏数量，进行迷你游戏的方法也变得简单（只需要进入隐藏的房间即可），玩家在电剧2中仍然可以进行3段变身，变身的方法也改成了GB原人2中的顺序式变身，玩家吃到糯米串后，变身图案会根据狗、猴子和鸡的顺序不断变换，玩家可以根据自己所喜欢的形态进行变身，变身后能力会根据所变身的动物进行改变，狗移动的速度快，猴子跳的高，而鸡则可以在空中停滞一段时间。玩家攻击的方式仍然是扔出桃子。消灭敌人之后会出现一个桃子，玩家使用敌人留下的这个桃子扔到敌人身上后，桃子就会变大，当再一次扔到敌人身上的时候，敌人消失后就会出现金币，努力的将所有的敌人全部变成金币获得高分，就可以成为富太郎的说（—_—!!），游戏的难度依然简单，玩家变身后受到敌人攻击的时候，变身道具会掉下，如果马上取回变身装备依然可以变回原来的形态，只要玩家速度够快不死生命绝对会属于各位。

PS：两作游戏都是轻松有趣，基本上HUDSON所出品的游戏玩起来都是让人感到很轻松的，这两款游戏不管是那一作玩起来都会让人忘记时间。谁叫桃太郎是那么可爱呢！

多给像我这样刚入行的玩家提供些有关知识。
沈阳 张瞳绯　　雪人：放心，我们当然不会忘记那些刚刚加入掌机家族的朋友们，有事您说话！



劲作社区

口袋基地

VOL . 4

文/口袋妖怪网　责编/暗凌

口袋玩偶之百代篇

喜欢收集扭蛋（游戏、动漫模型）的朋友一定不会对百代公司感到陌生！其出品的各种游戏周边和动画人物模型质地细腻、做工精美，深受玩家的喜爱。下面我们来介绍其中的口袋妖怪玩偶。

口袋妖怪扭蛋

首先是销量最大的口袋妖怪模型，这一系列的产品一共发行了十余套，覆盖了从红/蓝宝石、火红/叶绿到最新的绿宝石的各种口袋妖怪。限于篇幅，这里只介绍最新的和新作绿宝石有关的第8弹和第10弹。

第8弹和前几套一样，由12只精灵组成，每只精灵售价100日元，包括了钢铁螃蟹、两只古代生物、鲸鱼、神兽天空之龙和最后一只精灵No.386デオキシス代欧奇希斯。8月份为配合新作《口袋妖怪绿宝石》的上市，又发行了第10弹，除了宝石版中的太阳石、电极兔、懒猫等普通精灵外，特别加入了No.386的另一种形态，特别值得一提的是小卡比，它是卡比兽的退化型，是属于386只精灵以外的品种！看来即便是绿宝石，也不是口袋妖怪游戏中的最后一作……





生活用具

口袋周边历来是渗透到我们的日常生活之中的，下面这套晶莹剔透的牙杯，覆盖了宝石版中10种可爱的宠物小精灵，一定是小朋友的最爱。而带有药草香气的沐浴露，即便是不爱刷牙洗澡的“小顽皮”，也会忍不住经常往浴室里跑吧？





口袋妖怪卡片

卡片大家都比较熟悉了，只不过受到发行渠道的限制，大家手头上拥有的卡片大部分是金银版的吧？宝石版的卡片包括了游戏中的200种精灵，全新的特性和对战方式，是一定要试一试的！





赠品可不可以多送些关于游戏的经典贴画，因为我是贴画迷，我买了好多期《掌机迷》，可都没有时间寄回函卡，学习太忙。
江苏 谢帆　雪人：有机会的话，我们会满足您的愿望的！

火红/叶绿毛绒玩具



顺应口袋妖怪GBA火叶游戏而发售的毛绒玩具，包括了妙蛙种子、小火龙、杰尼龟3只主角（这下不用再3选一了^_^）和游戏中得不到的神秘的幻之小精灵——梦幻。

电影钥匙扣



非常畅销的周边产品，一套共有7个钥匙扣，却包含了电影里面所有的主角宠物，一边是火箭队的喵喵和忍耐兽，一边是小智的皮卡丘，还有裂空中的古拉顿、No.386代欧奇希斯的各种形态，宝石中的两只可爱的电极兔及钢铁螃蟹，谁不想立即拥有！

口袋妖怪饮水桶



接下来这款东东同样是可以饮用的，3只可爱的口袋妖怪手持药品，放入圆筒内加水泡开后便可以喝了，只是酸乳酪味道感觉会好吗……不过看到古拉顿和许愿星吉拉祈那副“殷勤”的样子，你忍心拒绝吗?

口袋导航仪

这款周边也是非常热销的产品。它的特点就在于包含了宝石版的各种重要道具：一个精灵球、一个怪兽导航仪、一个皮皮鲸喷壶、一个糖果机和一个图鉴机，全部都是口袋妖怪世界冒险的必备品！有用这些装备，你就能感觉到似乎已经置身于口袋妖怪的世界中，和游戏的主角一起去冒险了。有趣的是，盒子里面还有酸乳酪味道的药片，可以制成柠檬水。

紧随而出的新一代的口袋指导员套件更是让玩家心动不已！这套以火红/叶绿游戏中的重要道具为主题的周边，在宝石版的基础上增加了教学电视机、转盘游戏机和钓鱼竿，甚至配上了3个鱼儿，真是全副武装啊！





跳跃的口袋图鉴基地

这是一组玩具的套装，虽然看上去似乎和普通的玩具组合没什么两样，但是有了宝石版3主角的加入，以及可爱的皮卡丘、憨厚的莲叶童子，和它们在一起玩是不是有身入其境的感觉?



宠物列车Advance



吃饱玩足之余，和小精灵一起坐上列车出发吧！精灵球样的火车头，里面有发条装置，开车的“司机”分别是皮卡丘和喵喵，这两只精灵分别是电影里面正义和邪恶精灵的代表，难道这次它们携带的也是各自的组织?

口袋妖怪 对战卡片教程

八：状态介绍：

（续上期）特殊状态 ，共有如下几种：

催眠（Asleep）：催眠状态中口袋妖怪不能攻击、逃走和使用特殊能力。在敌或我回合结束时（即阶段4发生），掷一个币（Filp a coin），如果结果是Head，则口袋妖怪回复正常，否则继续保持。

麻痹（Paralyzed）：麻痹状态中口袋妖怪不能攻击、逃走和使用特殊能力。我方回合结束时口袋妖怪回复正常。

上语文课心想《PG》，突然灵感下来，改毛主席的《采桑子》重阳，《采PG记》重逢：人生易老PG难老，朋重逢，今又重逢，书地掌花分外香，一年一度看的爽，不似迷恋，胜似迷恋，了别PG万里想。 李超，16，男，昆明市环城西路43号新三幢四单元601，兴趣：玩GBA，看PG、百科全书、小说、电影

中毒（Poisoned）： 每当敌或我回合结束时(即阶段4发生），中毒口袋妖怪生命值减10点。

混乱（Confused）： 混乱状态中口袋妖怪不能使用特殊能力。若要逃走，先弃掉所需能量卡，掷一个币,如果结果是Head,逃走才算是成功。若要攻击，先选定招式，掷一个币：如果结果是Head，攻击继续，否则口袋妖怪自己生命值减10点，攻击失败。

九、结束语：

限于篇幅，这里不对游戏攻略进行介绍，总体而言，游戏的目的就在于收集全部种类的卡，而要获得更多的卡只有两种方式：不断对战取得胜利，以及和NPC之间的事件。

口袋妖怪对战卡可以说是一类“平民化”的口袋玩具，它不像其他口袋硬件周边那样价格昂贵，加上携带的便利、对战场地不受限制、战术变化无穷无尽，因此在国外非常盛行，国内也出售了相当数量的卡片，可惜很多人不懂得规则，只是拿来收藏。因此希望本文能起到抛砖引玉的作用，让大家在进行联机对战、网络bot的同时，也来研究这款周边，提高自己的对战水平。最后祝大家玩得愉快！



资料篇



辅助卡全解

教授卡： 抛弃手中所有卡片，重新再抽7张，用之前留意，如手中还有些好牌，用完它们后再用教授卡

反教授： 和教授卡同样的作用，不同之处在于让对手弃牌再抽，可用来陷害对方

比尔： 多抽两张牌，实用

福吉先生： 让你手中一妖怪卡回到抽取牌里

拉丝： 双方向对方展示手中的牌后，让所有附助卡回到抽取牌处

傻瓜卡： 最最无用的卡，作用是让自妖怪混乱，谁用它来作战就是天字第一号傻瓜

妖怪交换： 用手中一妖怪卡交换抽取牌里一妖怪卡，用后洗牌，非常实用

妖怪进化： 让自一妖怪进化到最终态，只有在你不用这卡也能做到的情况下使用，属无聊卡类

皮皮玩偶： 用来为自妖怪危机时的替身，很没用的，还不如多要一张比尔卡

化石： 使用后才可使用菊石兽，化石盔和化石翼龙这三张牌

能源卡回复： 用手中一张卡从用掉的卡中交换能源卡2

超级能源卡回复： 用手中俩张卡从用掉的卡中交换能源卡4

能源卡搜索： 从抽取牌处选出一能源卡,用后洗牌

能源卡消除： 消除对方一能源卡

超级能源卡消除： 用消除我方一能源卡为代价，消除对方两张能源卡

交换卡：如名，交换战斗中的妖怪

口袋妖怪中心： 我方妖怪全员回复HP，代价是所有能源卡被消除

口袋妖怪球： 投币如是正面，从抽取牌处选一妖怪卡，用后洗牌

逃返卡： 让妖怪回到你手中,举个例子:在你使用LV37的火焰鸟后,它的特殊能力会为你带来几张能源卡,你使用逃返卡后，火焰鸟回到你手中,再使用火焰鸟,又多了几张能源卡,如此循环。

搜索卡： 用手中的两张卡交换抽取牌处选一任意卡，用后洗牌

口袋妖怪目录： 偷看抽取牌处的前5张卡并改变其顺序

加力量： 增加妖怪攻击力10 HP一回合

防御： 损伤减20 HP一回合

物品搜索： 用消除手中两张卡为代价，从抽取牌处选一附助卡，用后洗牌

强风： 强制对方交换战斗中妖怪

退化剂： 消除我方一妖怪的进化状态

药剂： 回复我方一妖怪20 HP

超级药剂： 回复我方一妖怪40 HP，并消除其一能源卡

万能药剂： 异常状态回复，最好多要几张

复活： 我方一被击败的妖怪以损伤一半HP的状态登场

维修卡： 让手中的两张卡回到抽取牌处后再多抽一张卡

口袋妖怪之笛： 选对方一被击败的妖怪放到对方手中

赌运： 让手中所有卡回到抽取牌处后，投币，正面则抽8张卡，反面则一张

垃圾箱： 投币，正面则可从用掉的牌中选一张回到手中



其实在玩《牧场物语》时，不用诅咒级以上的鱼竿也可以将力之果实钓上，我在冬季的时候，用秘银钓竿在海边也将力之果实钓上。大家多尝试就好！广东 李攸达

口袋P.C屋

火红、叶绿复制大法：身边带上想要复制的精灵（可配道具），保存一下（非模拟器的存档，而是使用start中的存档），再把想要复制的精灵存入PC中的电脑。然后到7号岛，进入老奶奶的房间（有三个箱子的房间），使用金手指02031CF0：7B04，往下走出门，会来到2楼，便开始战斗，战斗途中移除金手指。击败一只0级的闪光安依后，出来。会发现身边带着的是保存前的精灵（配道具），同时PC中的电脑中也有同样的精灵（配道具），而战斗时所用的精灵将会不见。

所以建议大家：战斗时用一只等级低、不使用的精灵，一只换六只，还是划得来的；或者在存档时，随便带一只等级低、不使用的精灵，存档后，不把其存入电脑中。用其战斗，战斗后，依然拥有这只精灵。如此一来，反复复制，你便可以拥有一只“依布军团”（普通、水、火、雷、光、影）！！

作者：KYD 上海市静安区 年龄：17岁 QQ：365694898

口袋博士

Q 我玩的口袋红蓝宝石中，古拉顿和海皇牙的喷火和喷水，战斗时既不扣除体力也不降低攻击力，我换过七八盘卡都是如此，你们是否搞错了？武汉市 梁旺

这两招本来就没有减体力和减攻击力的副作用，只是威力随着体力的减少而减少。

Q 旧地图中换迷唇姐的那个村顺水而下有个洞，为什么不让进？1岛上有个洞中在石碑上刻满点点，什么意思？5岛上火箭队仓库进入的密码怎样得到？6岛中门带点点的洞怎么进入？某地读者 阔

那个是超梦洞，完成橘子诸岛的情节即可，且这些盲文仅仅是游戏提示，具体流程请参考掌机迷第10期，限于版面就不再重复了。

Q 7号岛一个老奶奶家的N个箱子有用吗？北京市 金雷

这个门要靠E+card读卡器读取相应的训练师E+card才可以进入，里面是强悍的等待挑战的训练员，他使用的口袋妖怪和E+card的种类有关。

Q 如果帮美术馆馆长把二楼的画都弄上的话，有没有什么奖励？北京市 杨澎

这个画是要靠取得选美冠军才能实现，完成后主人公ID卡片上面就会多出来一颗星星作为纪念。

Q 让飞天螳螂进化的“金属外套”的获得方法和获得地点是什么？宁波市 唐玉

野生的小磁怪和三磁怪有5%的几率携带，捕捉它们或者使用“盗窃”和“索要”的技能直接偷取即可。

Q 《口袋妖怪红·绿》上收梦梦的秘技在《口袋妖怪火红·叶绿》上是否通用？广东省 chris

当然不通用，而且旧GB版收梦幻的方法也是利用游戏bug。现在正式的获得方法官方没有发表，只能等任天堂自己来公开。

Q 我捉到了一只与其它颜色不同的豪力，而且在怪物图鉴中看到它的右上角有一颗黄星，请问这是不是闪光怪兽？保定市 破猛

是的，恭喜你，这就是闪光怪兽，出现几率约为1/8192，不过除了收藏和炫耀外没有其他价值。

Q 在废弃船里捡到部分钥匙把所有的门全部都打开了，可是还有一些钥匙能看到但是拿不到，请问这些钥匙都是干什么用的？北京市 葛赛

那些并不是钥匙，用探宝器调查一下就会发现什么也没有。

Q 在旧版红绿中可以得到梦幻，那么火红叶绿中是否能得到梦幻呢？闪光PM与普通PM有什么不同？火红叶绿里过去忘掉的秘技能否再次学呢？鞍山市 蒋承志

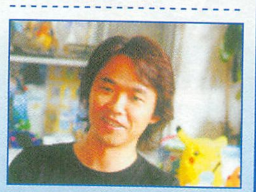
火红叶绿要得到梦幻现在只有修改；闪光pm和普通pm只存在颜色的不同吧（汗……），没什么其他特别之处。忘掉的秘技可以在2岛回忆起来，代价是一个大蘑菇或者两个小蘑菇。

森本茂树



口袋妖怪绿宝石的监督，为口袋妖怪系列的制作人及策划。

增田顺一



“水晶”、“红·蓝宝石”的监督。在“绿宝石”制作中把握作品整体方向。

曾我部仙史



制作过“水晶”、“红·蓝宝石”、“火红·叶绿”的工作，“绿宝石”程序组的负责人。

“口袋妖怪”生父访谈录

把“口袋妖怪”系列称为世界级游戏大作一点也不为过。下面让我们通过该系列制作人的谈话，去感受一下“口袋妖怪”带给他们的喜怒哀乐吧！

绿宝石登场

——这一次绿宝石的发售真的是很让人吃惊啊。为什么要在“火红叶绿”发售的同一年中发售“绿宝石”呢？

增田顺一(以下称增田)：在制作“红·蓝宝石”之时就有开发“绿宝石”的计划。之后还考虑到“红·绿”的移植工作。在“红·蓝宝石”中加入“全国图鉴”后,使登场的怪物总数达到了386只。接下来,推出了“火红·叶绿”。在这之后，提出了“绿宝石”的提案。

森本茂树（以下称森本）：实际上,“火红·叶绿”是由增田负责制作的。

——这次的绿宝石中,BATTLE FRONTIER真的很引人注目啊。

森本：嗯,确实是很有意思。我做的“口袋妖怪”一向都很有趣啊（笑）。可以说是为了一个人玩而制作的游戏。

——崭新战斗形式确实很有意思。

曾我部仙史(以下称曾我部)：是啊，在这里我想向大家推荐BATTLE FACTORY。在这里,只能靠电脑选定的怪物，一定的知识是必要的。

——BATTLE FRONTIER中有没有什么奖励的东西呢？

森本：有啊（笑）。

——绿宝石在系列中占有怎样的位置？

增田：火红叶绿比较简单，适合初学者玩，绿宝石则相反，更加适合核心玩家。想让那些认为，口袋妖怪是小孩子的东西的人，也来玩玩。

森本：口袋妖怪本来就不仅仅是为小孩子制作的游戏，只是其中连线与朋友作战的模式，很受到小学生的欢迎，这样一来，在小学生中流行的东西，很容易被其他人疏远，想让更多的人接受便有点困难。

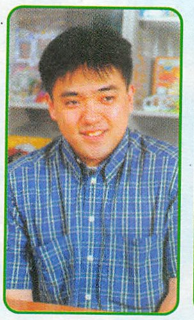
关于整个口袋妖怪系列,有怎样的想法？

——系列中早就有利用连线，交换数据的功能，比如可以组合出战斗技能，以及连击，是这样吧？

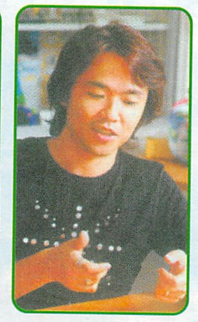
森本：对于这一点，我想大家会更了解吧（笑）。

——关于技能的组合是早就想好了的吧？

森本：仅就一个技能而言，只需考虑它本身，涉及到技能的组合，就不得不考虑整体的平衡。有关技能的各种特性，要进行细致的调整，在DEBUG方面，听取了许多曾参与过历







代工作的人的意见，对工作很有帮助。

——对于口袋妖怪系列，是否充满了艰辛的回忆？

森本： 说到这个……真的是不少啊（笑）。

增田： 真是一言难尽呀，最开始，我只负责音乐的部分，之后，便涉及台词和策划的工作，在每次的工作中，都有不同的感受，每次制作口袋妖怪，都感觉自己像在制作一个交流工具，而这个工作中，便充满了变化。在不停的变化过程中，使口袋妖怪变得更加丰富。这样一来，才能让大家享受到其中巨大的乐趣。

——在“红·绿”刚推出之时有没有想到会取得像现在这样的成绩？

森本： 在刚推出之时，没有去想这件事情，对于海外市场，也没有做太多的考虑，但是在制作的时候，我们很下工夫，感觉应当会比较顺利，但是也没有想到，能在全世界大卖。

——红·绿推出之时，公司正处于比较艰难的时期，然而即使在这样的情况下，也没有作出任何的妥协？

森本： 妥协是要不得的，虽然是公司自己下了很大工夫制作的游戏，但我们没有考虑要靠它吃一辈子，希望进行不同类型游戏的创作，因此在那时，只有不多的人参与口袋妖怪的制作，并且非常投入。

增田： 最初的阶段，很艰难，一开始根本挣不到钱,所以资金被转移到别的开发计划上。在系列最初，并没有口袋妖怪与口袋妖怪之间的交换形式，采取的是用金钱去购买,试过之后效果并不理想,之后费了很大的工夫,进行调整和确认,这一过程花费了大约六年的时间,整个公司都处于胶着状态(笑）。



——即使在这样的情况下也没有放弃过。

增田： 制作其他的游戏，也会遇到相同的问题，我们公司对于游戏充满了热情，既然是这样就决不会半途而废，至少不会输给其他人，想做的事情就一定要坚持到底。

森本： 所以,对于我们公司来说，制作一个游戏所花费的时间要多许多,在红·绿之中,最初的一小部分剧情也经历了十多次的调整,经过许多次的变化,才最终定型,以至于策划人会说：“还要不要再变了?”(笑)。

增田： 我曾做过策划的工作，森本也同样如此，我所放弃的一些东西，在他看来，是很有意思的，他曾对我说，这样不是很好吗，那么有趣的东西，为什么要放弃？（笑）。

森本： (面朝向曾我部)这里懂得放弃的策划人不少啊(笑)。

曾我部： 那时我还没有参与口袋妖怪的制作工作，比起放弃的痛苦，加入新的东西，更加有趣。这些取舍也都是出于对整体的考虑（笑）。

——当初红·绿是以挑战者的身份出现的，而现在，口袋妖怪系列占据了王者的地位，这样一来就不得不面对如何保持系列传统的问题，对于这一点，有没有什么想做，但却很难做到的事情呢。

森本： 对于口袋妖怪来说确实有很多，比如像游戏的世界观，从整体出发来看口袋妖怪系列，我们所面对的问题并不是如何保留以前的东西，而是怎样将它向更好的方向引导，虽然任务很明确，但如何去做，其实是很困难的，除此，还有其他想做，但很难做到的，但是我想通过出色的企划工作,一定能很好地把握这一方向,使口袋妖怪系列变得更加有趣。

增田： 虽然这个系列有了固定的模式,但是还是可以加入许多新点子,比如说,系列的标题虽然只有“口袋妖怪”短短的几个字,其中所包含的内容却是无限的。有时想出了一些新点子,但是受到固定模式的限制,而一一打消,自己感受最深的就是在口袋妖怪的设计方面,总是无法突破以往的传统印象,这一点,让人很烦恼,如果思想能够更加开放和自由一些,就更好了。

——要考虑到全世界范围内的很多很多事情,确实很辛苦啊。

森本： 是啊,仅仅考虑日本，而不照顾其他国家玩家的需求的话,是不行的。但是就现阶段的工作来看,要想对各国文化有所把握,也是不太可能的(笑)。

偶在公交车上见一人在玩SP，羡慕得不得了，于是强行抢了过来，之后——那人约我明早公园门前真人PK，d-_-b
姚晓东，18，男，236000，安徽省阜阳市一职高（五中）高三理科2班，兴趣：足球，足球游戏，掌机游戏，看杂志

机战天空

大家好，首次来到掌机迷的机战天空。这是种特殊的缘分让我们机战迷们共聚一堂！闲话少扯，介绍下这次的主题：这次由小弟旁门，在下左道为大家解说下机战历史和系统。第一部机战就是Banpresto公司在1991年4月20日首次在GAMEBOY上发售的描绘机器人战争的游戏。什么?!前几期都介绍过了?介绍过了就不能再介绍了啊?杂志有规定不可以这样么?我偏要讲！我们这次不但偏要讲，而且还要从头讲。本栏目的电子邮箱是:pg@vgame.cn　文/whocan 编/阿蛮

SRW基础篇

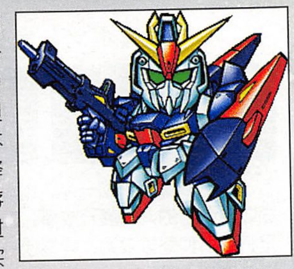
第……最后一部机战……怎么样？没讲过了吧！最后一部机战哪年发售的？不知道了吧，嘿嘿，其实我也不知道——因为还没发售么！但是，各位发现了没有：以前我们念历史的时候，老师老是让我们背一大堆的皇帝、人名、事件、年份。我们都背了，背的也还不错，考试分数也都还好。可是我们因为背了这些而多懂些什么了？好，我们先就一些常识性问题进行探讨：

首先大家应该都知道机战平时又简写SRW！谁来说说SRW全称是什么？（读者A：）鄙视你啊，SRW都不知道，SRW当然就是超级机器人大战了，所以全称就是SUPER ROBOT WARS！错，这种典型的人云亦云的说法根本不足信，如果SRW是“SUPER ROBOT” WARS，里面还要真实系机器人（REAL ROBOT）干么？所以，由小弟我旁门苦心研究出来SRW的“震解”（果然是震惊机战界的解释，非真解……）应该是SUPER REAL WARS（进去满眼望去都是机器人所以ROBOT可以忽略不记了）。

其次机战是种什么类型的游戏呢？（读者B：）鄙视你啊，机战是什么类型的游戏都不知道，还来这里骗稿费！我来告诉你们吧：如果分两大类SLG和RPG，无疑机战是属于SLG那一个大类的。因为它拥有SLG的一大特征——战棋类游戏（被俗称走格子的游戏——还真是很粗俗的解释）；但RPG后来又细分出S·RPG这种类型，所以机战又理所当然地被归为其中。看你们水平不是一般的差，老问这么白痴的问题，所以由我读者大人B再随带介绍：SLG，Simulation Game，战略/模拟游戏；RPG，ROLE PLAYING GAME，角色扮演游戏；S·RPG，Simulation RPG，战略角色扮演类游戏！怎么样？我说的对么？——不对，不准对！是不是？对于读者B的答案从哪里抄袭而来我们就不做深究了，不过我们对这位读者的处境比较谅解，因为我们听说读者B要准备高考了，对于一个要准备高考的考生居然一直在背和考试无关的单词……到现在为止读者B对于这机战到底有没有一点认识么？机战唉，和战略、模拟、扮演有什么关系啊？好了，现在宣布答案：不错m机战的类



经过我一年多的用心祈祷，《掌机迷》终于变为半月刊了，然而我发现精神的愉快程度是与钱包的厚度成反比的。叶子欣，17，男，210009，江苏省南京市鼓楼区中央路321号4单元507，兴趣：玩掌机，看卡通片　雪人：这就是《钢炼》中“等价交换”的真实含义吧！



型不细分就属于SLG，细分的话应该归为S·RPG！但是SLG可并不是低俗的解释为走格子的游戏哦——经过在下左道的实例分析报告你就可以明白一切了，真相只有1个！

例子：13回合了，前期敌方增援太多，SP都用完了，但只剩最后1个BOSS了！［いけ，フィン·ファンネル~~~］哈哈，酷毙了.不要以为你是BOSS就狠，看我华丽地用全方位浮游炮干掉你！你这小小的BOSS，哪禁得住我这…なに(什么)？ 被躲开了，这样可不行LOAD.哎呀，糟糕！没有做战斗记录的习惯，记得好像近几回合没SAVE过啊——LOAD后在本关第1回合，当场石化。我辛辛苦苦玩的2个小时的成果就浮云了，还我时间，还我青春啊！

看了以上的例子各位明白了吧，机战最重要的是什么？对，没错！就是SAVE和LOAD！所以机战被归为了SLG（SAVE LOAD GAME）！什么，还要问S·RPG该怎么解释！这个，那个——哈哈，我当然想到了：S·RPG当然就是SUPER·REAL PLAYING GAME啊（暗自擦汗,好险），表示SUPER·REAL 两派机器人都要用，两手抓，两手都要硬么，哈哈！

如何？通过以上一些常识性问题的探讨，大家是否对于机战的认识越——发——地——模——糊了？！

OK，OK！就此打住！有人可能要问你们说了这么多废话，我们还是对机战历史没什么概念啊！那好，我们就以机战在掌机上发售的时间为顺序把在掌机上的机战游戏先列举一下！

游戏介绍篇

スーパーロボット大战

机种	GAMEBOY
发售日	1991.04.20
定价	3980日元

机战的开山之作，史无前例地没有驾驶员，不能改造机体，精神出现随机！

第2次スーパーロボット大战G

机种	GAMEBOY
发售日	1995.06.30
定价	5980日元



继承了众多优秀系统的本作，使得它成为众多掌机机战迷的入门作！

スーパーロボット大战COMPACT

机种	WONDERSWAN
发售日	1999.04.28
定价	4500日元

新的开始，使用了FREE ORDER STAGE系统（WS系SRW的特色之一），但因主机销量问题导致反映寥寥，虽然在当时黑白的时代还是不错的佳作！

スーパーロボット大战COMPACT2

第1部：地上激动篇

机种	WONDERSWAN
发售日	2000.03.30
定价	4500日元



スーパーロボット大战COMPACT2

第2部：宇宙激震篇

机种	WONDERSWAN
发售日	2000.09.14
定价	4500日元



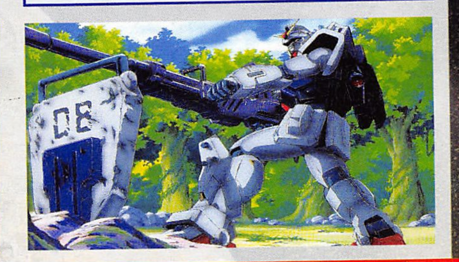
スーパーロボット大战COMPACT2

第3部：银河决战篇

机种	WONDERSWAN
发售日	2001.01.18
定价	4500日元



经典的三作联动，隐藏要素极为丰富，难怪后来要追加剧情翻新于PS2上重新推出！



16期的眼镜布太好了，17其有人说眼镜布丢了，正好你们赠送了，但偶的眼镜丢了，不知众小编们能否也赠……袁野，16，男，067000，河北省承德市石洞子沟运销小区3号楼一单元102　雪人：——！世界上最贪心的生物果然是……

スーパーロボット大战A

机种	GBA
发售日	2001.09.21
定价	5800日元



振奋人心的次世代掌机上发售的第1款机战，由于机能的优越，终于使掌机上的机战告别了黑白时代，而且画面也得到了大幅强化！

スーパーロボット大战OG

机种	GBA
发售日	2002.11.22
定价	5800日元



非常颠覆传统的一作，以Banpresto公司以前原创的人物展开故事，唯一的缺点就是机体品种略显单调，容易使一般玩家产生厌倦感！

スーパーロボット大战COMPACT

机种	WONDERSWAN
发售日	2001.12.03
定价	4800日元



顺应彩色化潮流推出的复刻作品，调整了些许平衡性，追加当时没有的新必杀画面！

スーパーロボット大战COMPACT3

机种	WONDERSWAN
发售日	2003.07.17
定价	4800日元



没落主机产下的不良物品，在和同时期发售的机战D比较下全面落败！

スーパーロボット大战R

机种	GBA
发售日	2002.08.02
定价	5800日元



个人感觉推出有些仓促，游戏中有些不大不小的BUG，唯一亮点就是可以关闭战斗画面和更方便的记录了！

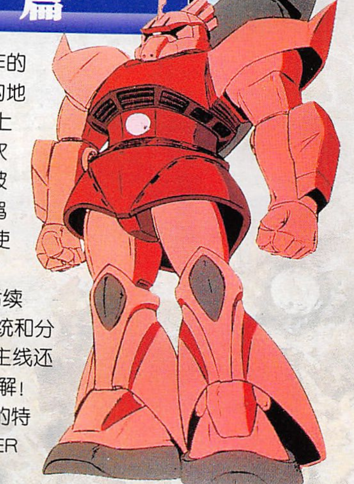
スーパーロボット大战D

机种	GBA
发售日	2003.08.08
定价	4800日元



GBA上的第4作，难度大大超过A和R，而且通过反复挑战，随着通关次数的增加敌人也会变强，N周目你挑战了么？！

游戏讲解篇



可能一些初玩机战的人，在玩了几作后发现为什么每作的系统都有些许区别呢？其实这正是机战的不断提高，进化的地方！第1作由于当时没有详细设定剧情，于是出现了机战史上惟一一部没有驾驶员的作品；而在经过第2次，第3次，第4次超级机器人大战三部游戏的进化，前期的众多优秀系统都被移植到GAMEBOY上的第2次超级机器人大战G上，加入了驾驶员由此演绎了一段段精彩的剧本，而且为了搞活经济——使游戏中得来的钱能有用武之地——追加了机体和武器的改造，第2次超级机器人大战G上更是有改造完一台机体就进化成后续机种的特例——V2高达，但也由于机能所限放弃了主人公系统和分为S和R两路线进行游戏，当然因为第2次超级机器人大战G主线还是以第2次超级机器人大战为蓝本，所以没有大改动也可以理解！

而在WONDERSWAN主机上发售的几款机战又有它自己的特色：最特别的就是主机登录系统，技能协调系统和FREE ORDER STAGE系统！

当我拿起10元给BOSS的时候，他叫住了我，我以为我那是假钱，他郑重地说："找你2角"。我晕了。
周佳波，15，男，226100，江苏省海门市复三新村502庄404室，兴趣：看漫画，谈掌机，玩口袋

1、机主登录系统：因为WONDERSWAN主机可以在本机记忆体里储存机主的姓名、生日、性别、血型等；所以由于机主的资料影响而使得游戏中人物的能力和精神都有差别！而在COMPACT2里还有个专用秘技——把名字设定（按START+POWER开机可以设定资料）成7个零，生日设定成0000年 01月 01日(哇哈哈……这就是传说中的基督复活呀)，血型O，性别自定。这样得到的主角素质比其他设定的资料强哦！

2、技能协调系统：满足一定回合数过关可以得到不同的人物特殊技能，可随意给自己喜好的人增加（但一个人最多只能有4个特殊技能）。

条件	技能名称	效果
6回合以内过关	集中力	SP消耗为原来80%
7回合过关	斗争心	气力+5，初期时就为105
8回合过关	精神力+20	SP+20，SP上限为255
9回合过关	命中率+20	全武器命中率+20%
10回合过关	クリティカル+20	全武器クリティカル率（必杀率）+20%
11回合过关	底力	HP1/8以下，クリティカル率+50%
12回合过关	没有	没有

3、FREE ORDER STAGE系统：因为故事的情节分为了好几个篇章，而每个章则由多个STAGE即关卡构成。在进行每一个章的情节时可以自由选择该章中的STAGE进行攻略，而不是由系统强制按顺序排好的关卡让玩家进行游戏。根据玩家所选择的STAGE的不同，会使战况发生一定的变化，包括所得的隐藏机体和不同的强化部件乃至影响到隐藏人物的加入。

而GBA上几作的系统也在为机战游戏观赏性，便携性，平衡性做改进！例如机战A加入了合体攻击，就当时来说的合体攻击效果还是非常具有观赏性，给玩家以视觉上的冲击——原来掌机上的机战也可以如此华丽啊！而机战R为了便携性加入了可以关闭战斗动画和随时中断系统——这样就不会因为某一回合对话剧情和战斗动画过多，而导致还来不及记录就没电池的尴尬事了！而机战OG的PP系统，机战D的シメスパロボ(迷你机战，奖励关）则又是种新的尝试！

希望通过以上的介绍能对于机战的系统有个初步认识，而具体细微的差别就有待各位到游戏中细细体味了，毕竟玩游戏不是光靠说的——动手实践才是王道！老实说第1次做这种系统的研究真累啊，要做到有教无类还真是不容易啊！

旁门：大哥，有教无类好像不应该这么用吧，你的水平能行么？

左道：有教无类，有交无累么！读者有交钱，偶们教得就不累了么！哈。

编辑：你们就别挨骂了，踢飞！

阿蛮云：机战天空也是经历了很多期了，因为栏目的调整使得哈罗信箱暂停一期，如果大家有什么问题可以直接写信到编辑部，标明机战天空即可，或者使用我们的电子邮件也可。



青青牧场 vol.2

文：长沙黄瓜　编：暗凌

牧场百科——畜牧篇



上一期介绍了如何耕种，相信大家已经能轻松上手了，这一期要说的是畜牧，也就是说怎么样喂养好你的牲畜。牧场的牲畜有5种，分别为狗、马、鸡、牛、羊。喂养牲畜就不像耕种那么简单了，每天的食物的喂养，毛发的清理（除鸡外）是必不可少的，如果没有细心的照顾，牲畜会生病甚至是死亡，所以你必须投入更多的爱心来照顾牧场的小动物们。当然，作为你细心照顾的回报，它们会生产出高质量的产物，为你带来更大的经济效益。如何才能提高动物生产的质量呢？这里要介绍的就是动物爱心度的增加方法。

动物爱心度成长法：

每个动物都是有爱心度的，随着时间的推移和你细心的照料，动物们的爱心度也会越来越高，最高可以达到10颗心。随着爱心的增加，动物们所产的产物质量也会提高，卖出的价钱也就更高，下面我们就来看看爱心度成长表吧！

动物爱心度成长表

爱心度	爱情度
♥	1-25
♥♥	26-50
♥♥♥	51-75
♥♥♥♥	76-100
♥♥♥♥♥	101-125
♥♥♥♥♥♥	126-150
♥♥♥♥♥♥♥	151-175
♥♥♥♥♥♥♥♥	176-200
♥♥♥♥♥♥♥♥♥	201-225
♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	226-250

大家看到了，心的数量和爱情度的数值有关，但爱情度的数据是隐藏的，游戏中不会显示，其增加的条件和数值如下面的爱情度成长表：

爱情度成长表

爱情度增加	爱情度减少
与牛、羊、小马谈话+1	1天内不跟它说话或不抱起它-1
抱起鸡.狗+1	不给予饲料-1
骑乘大马+1	雨天或下雪的日子连续3天放牧-10
替牛、羊、马刷毛+1	用工具去攻击动物-5
连续5个小时放牧+1	放牧时受到野狗的袭击-5
用剪刀、挤奶器来收获+1	动物生病了-10

从上表可以看出，减少爱情度明显要比增加来得容易，所以一定要照顾好你的小动物。知道了爱心成长的方法，下面就让我们来了解爱心成长带来的好处吧。

我自己做得GBA用电影想投稿给贵刊，我把刻录盘寄给你们，你们接收吗？是动画片哦！怎么投稿？寄往哪里？
南京　黄骏　　雪人：我们的地址是北京安外邮局75号信箱，邮编100011。

动物产物尺寸增长：

爱心成长了，随之带来的就是高品质的产物，产物尺寸增加需要的爱情度是：

动物产物尺寸增长法

增长条件	产物尺寸
4颗爱心以下	S型
5-8颗爱心	M型
8颗爱心以上	L型
L型条件+比赛赢得冠军	G型
G型条件+放牧600小时以上	P型
P型条件+1/255的概率出现	X型

爱心的增加和产物的增长都了解后，再来看看如何喂养牲畜以提高它们的爱情度。

喂养的操作及方法：

——狗的饲养方法　必备工具：

狗是一种温驯适合驯养的动物，也是牧场一开始就可以免费得到的动物。狗是不用喂食物的，走到狗面前按A键可以把狗抱起，然后再按A键放下来，这样就可以增加爱情度。一开始它还是一条小狗，小狗是不能参加每年的赛犬的，只有大狗才可以。小狗到大狗的成长期是3个月也就是3个季节。除了抱狗可以增加爱情度外，后期在商人那里买的小球也可以增加爱情度，如果有时间也可以带着狗狗去海边玩飞碟，所以记得每天都抽出一点时间来跟狗狗培养感情哦。狗是看家的动物，所以把牧场给它来看最适合不过了，它能够赶跑外来的野生动物，不会让你放牧的其它动物受到伤害。所以放牧的时候一定要把它丢到牧场里，可不要关在家里不让它出来。开始时狗狗还没有自己的家，不过等你有钱后，一定要给狗狗建一个家！（它家里有好东西哦）



——马的饲养方法　必备工具：

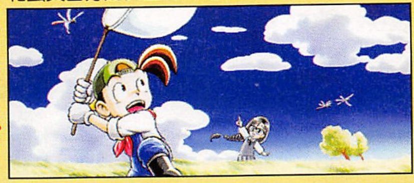
马是由穆奇老爷爷拜托你帮它照顾的，跟狗一样也是不用喂食物的，在马面前按A键能够跟马讲话，拿着刷子的时候按B键能够给马整理毛发增加爱情度。小马也是不能参加比赛的，只有大马才行。小马到大马的成长期是一年，不过要注意，第一年一定要把爱心度提高，不然穆奇老爷爷会觉得你没有照顾马的能力而把马收回。马不要整天关在马房里，你可以按住方向键把马推到牧场里来，让马也散散心。不过千万不要在下雨天把它放在外面，这样是会下降爱情度的，所以要记得看明天的天气预报，如果有雨的话，当天就记得把马推到马房里。马长大后就可以骑乘了，骑上的速度是走路的两倍，还可以当出货箱使用。遗憾的是马是不能被骑到牧场以外，不然骑马到海边去散步多好^_^。骑马是可以提高马的训练度的，这样一来带自己的马去参赛，胜出的几率也更大！（马房的水槽里也有好东西哦）



——鸡的饲养方法　必备工具：

鸡是在珀布利MM的家里购买到的，每只鸡的价格是1500元。鸡是每天要喂饲料的，每只鸡要喂一个饲料。操作方法是，在饲料机里按A键取出饲料，然后面对饲料槽按A键把饲料放入。刚买回来的鸡就是大鸡了，每天都会产出一枚蛋，蛋可以卖出也可以放入孵化槽孵化出小鸡。操作方法是在地上按A键捡起鸡蛋，然后面对孵化槽按A键把蛋放入就行。从蛋孵化至小鸡的时间是3天，小鸡是不能生蛋的，需要7天时间才能长为大鸡。起初只能喂养4只鸡，等鸡舍扩建以后就能够喂养更多的鸡。每天要抱抱鸡来增加爱情度，操作方法是，对着鸡按A键抱起然后再按A键放下。天没下雨的时候应该尽量把鸡抱到牧场外放牧，因为鸡放牧是不用牧草的，这样节约了饲料也可以增加放牧时间。下雨天不要把鸡放在外面，不然会下降爱情度而且还会生病，生病了一定要去养鸡场买药治疗，不然鸡会死亡。除了病死，鸡也是有寿命的，鸡的寿命一般是3-5年，在这期间里鸡也会自然老死。鸡可以卖出的，只要抱着鸡到养鸡场柜台就可以卖出了，随着鸡的体质不同，卖出的价格也是不相同的，看着鸡寿命已尽的时候还是赶快卖出吧，死了就不能卖了。鸡舍扩建后就可以到塞巴拉那里买鸡蛋加工机，这样一来就可以把鸡蛋加工为蛋黄酱了，卖出的价格是鸡蛋的两倍甚至更多。下面我们就来看看鸡、鸡蛋和蛋黄酱分别卖出的价格：





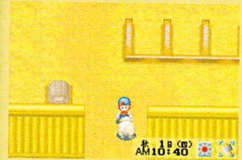
秘技：《黄金太阳2》中，到了那个比赛跑步的山洞，之前积累的全部加上限道具在山洞中用，再出来，发现能力已提升，道具仍在，反复，超BT。王斌，17，男，201103，上海闵行区伊犁南路24弄1号401室，兴趣：玩GBA，看动漫

鸡出售表		蛋出售表		蛋黄酱出售表	
尺寸	出荷价	图	出荷价	图	出荷价
S型	500		50		100
M型			60		150
L型			80		200
G型	1000		100		300
P型	2000		180		450
X型	3000		350		800

——羊的饲养方法

必备工具：

羊是在尤德尔牧场从穆奇爷爷手里购买的，每只羊的售价是4000元。羊也是每天必须喂养饲料的，喂养方法跟鸡一样。除了每天喂养饲料外，还要记得每天跟它说说话和整理毛发，这样可以增加羊的爱情度。操作方法是面对羊按A键可以跟羊说话，拿着刷子的时候按B键就可以给羊整理毛发了。羊购买了以后就要买剪羊毛的工具——剪刀了，剪刀在锻造屋内购买，售价是1800元。采集羊毛的方法跟整理羊毛一样，拿着剪刀对着羊按B键就可以剪出羊毛了。羊毛可不是每天都可以剪的，而是剪掉一次后要等待6天才会长出新的羊毛，所以羊毛是非常珍贵的哦。等动物屋扩建以后就可以在锻造屋买到羊毛加工机



了，把羊毛放入羊毛加工机就可以加工为毛线，卖出的价格也是羊毛的两倍甚至几倍。羊也跟马一样是可以推出牧场来放牧的，不过跟鸡不同，羊放牧是需要田地里种了牧草才行。注意是牧草而不是牧草种子，最好是用木材围一个围栏不要让羊儿们乱跑。雨天同样也不要放牧，降爱情度不说，更糟糕的是会生病，如果生病了一定要用动物药医治不然也会病死的，羊的寿命为4－6年，如果快到寿命已尽的时候还是把它卖出吧，卖出的方法是到尤德尔牧场找穆奇爷爷选卖羊，然后选你所卖出羊的名字就可以了，根据羊的体质不同也会卖出不同的价钱的。羊是可以怀孕生产小羊的，怎么样才能生出小羊呢？这就要到穆奇爷爷那里买羊种了，买到羊种后对着大羊按B键就可以让羊受孕了(人工授精？)，千万不要对小羊用哦，这样只会浪费你的羊种，羊种的价格是3000元。羊怀孕后就要特殊对待了，饲料要放在妊娠饲料箱才可以。接着就等待小羊出生吧，从怀孕到小羊出生的时间是21天，小羊长至大羊的时间是14天。虽然羊种比买羊要便宜1000元，但是怀孕到出生的时间太长了，所以建议有钱就直接买羊比较划算。小羊同样也是不能参加每年的比赛的。下面让我们来看羊、羊毛、毛线卖出的价格吧！

大羊出售表		羊毛出售表		毛线出售表	
尺寸	出荷价	图	出荷价	图	出荷价
S型	2000		100		300
M型	2500		400		700
L型	3000		500		800
G型	4000		600		1000
P型	5000		1000		1500
X型	6000		2000		4000

——牛的饲养方法

必备工具：

牛也是在尤德尔牧场，从穆奇爷爷手里购买，每只牛的售价是5000元。牛跟羊的喂养方法基本一样，这里要提的是牛的寿命要比羊长，牛是5－7年。刚买的牛是中牛是不能产奶的，而是要等待7天变为大牛才可以挤奶的（好漫长啊）。牛的怀孕期是21天，小牛变中牛的时间是14天，牛种的价格是



3000元。牛不像羊一样要等待才能生产，只要长为大牛而且每天都喂了饲料的话，牛是每天都可以挤奶的。所以牛的价钱虽贵但是收入也是相当可观的，建议可以先买牛，然后再考虑买羊。挤奶器也在锻造屋购买，价格是2000元，牛奶也可以通过牛奶加工机加工为奶酪。

好了，畜牧已经说完了，说了这么多不知道大家看懂了没有。如果你有什么更好的建议和意见的话可以直接发邮件PG@VGAME.CN与本栏目联系，下期再见！



牧场学堂

1、请问力量果实一共有几颗，如何得到呢？

答：力量果实总共是有10颗的，获得地点分别是：

1.在电视购物中会出现力之果实的购买，去酒吧打电话订购；
2.冬天去湖之矿洞，在矿洞的后面可以得到；
3.在清理牧场田地的时候，随机挖到的；
4.在女神住的湖里，连续10天送女神喜欢的东西；
5.在湖之矿洞的19层随机挖到；
6.在泉之矿洞的100层随机挖到；
7.在狗的飞盘比赛上获得胜利，就可以获得奖励；
8.在赛马比赛中，用赢得的900张奖票换取；
9.钓鱼到一定的次数后随机钓到的；
10.赛马中取得冠军的奖励。

2、我想升级我的工具，但是不知道矿石分别在哪里挖取，我已经知道2个矿洞的位置。能告诉我详细点的挖矿石的地点吗？

答：可以的，首先是泉之矿洞的矿石分布：

土中（用锄头）：
普通矿石——所有层都可以挖到
铜——所有层都可以挖到
银——所有层都可以挖到

石中（用锤子）：
金——地上1，2以外的层次
秘银——地上1～5以外的层次
奥里哈刚——地上1～9以外的层次
金刚石——地上1～9以外的层次
贤者之石——60，102，123，152，155，171，190，202，222，231～255

其次是湖之矿洞：

土中：
普通矿石——所有层都可以挖得
铜——所有层都可以挖得
银——所有层都可以挖得

石中：
普通矿石——50、100、150、200、201～255以外
粉红色钻石——30、70、90、110、130、170、190、210、220、230、240、250～255
亚历山大石——50、100、150、200、210、220、230、240、250～255
月亮石——1～8、255
沙漠玫瑰石——1～9、255
钻石——10、20、30、70、90、110、130、170、190、201～255
祖母绿——1～5、40、60、80、120、140、160、180、201～255
红宝石、黄玉、 橄榄石、玛瑙、萤石、紫水晶——50、100、150、200以外的层次

3、我的所有工具都升级到秘银了，但是想要升级到贤者工具必须要经过诅咒工具，但是诅咒工具是没有矿石升级的，我要怎么得到呢？

答：诅咒工具是需要在湖之矿洞中挖取而不是靠升级的，它们分布在：



诅咒镰刀：79层
诅咒锄头：39层
诅咒斧头：49层
诅咒榔头：59层
诅咒水壶：69层
诅咒钓竿：29层

4、我得到了诅咒工具，但是祝福工具要怎么得到呢？

答：祝福工具是在得到诅咒工具后通过一定的使用次数和相关操作后才能得到：

祝福镰刀：连续10天内装备诅咒的镰刀
祝福锄头：去教会祈祷10次，每祈祷一次1000元
祝福斧头：诅咒斧头使用255次
祝福榔头：连续10天内装备诅咒榔头
祝福水壶：教会祈祷10次，每祈祷一次1000元
祝福钓竿：诅咒钓竿使用255次

5、可以跟女神结婚吗，有什么条件？

答：跟女神结婚是可以的，不过条件非常苛刻，具体条件如下：

1.所有出荷物全部卖出过；
2.所有鱼的种类全部钓到；
3.矿石场的矿石全部挖到；



4.收集到9个女神的秘宝；
5.爱情度60000，家已扩建并买到大床，游戏时间5年以上。

6、那么女神的秘宝在哪里得到呢？

答：分别在泉之矿洞的60,102,123,152,155,171,190,202,222层得到，必须家里有柜子才行。

7、听说除了女神还有河童是真的吗？如果是的话他在哪里？有什么用？

答：是的，河童生活在湖之矿洞的湖里，在他手上可以得到不可思议果实，作用是增加疲劳度最大值。得到条件是连续10天，每天往湖里扔一根黄瓜，河童会和你讲话，到第10天就会给你果实。

今日看《PG》边角栏有人利用GBA泡的PLMM，偶便也去试用。数次之后，得白眼三次，大骂一次，原因是没加送礼物让其高兴，555……
邹蓬蓬，18，男，231600，安徽省合肥市肥东县店埠镇广电局宿舍楼三单元405，兴趣：打球，泡PLMM，还最最重要的是GBA



文/逆转A.C.E：沙海、晨、无赤的情兽 责编：娜卡

逆转法庭

主题特典

本期主题：逆转其他类"游戏"大总结。

注：绝对YY，仅供逆转Fans们交流心得用，谨防上当。



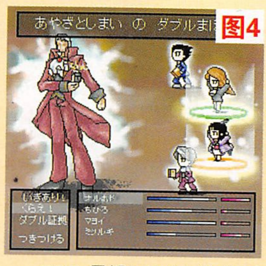
经典风格的日式RPG，会是Capcom与Square-enix的联合之作吗，走在队伍最后的千寻的状态还真有意思哟。（图1）



另一种风格的RPG，面对中级BOSS的御剑，真宵发动必杀：千寻降临 。（图2）



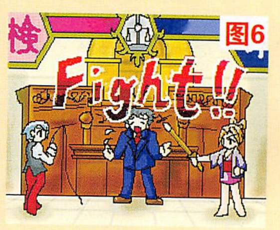
……S・RPG，很眼熟吧，真宵开始灵媒召唤……似乎很流行召唤千寻啊！（图3）



RPG，最终BOSS决战，面对豪，御剑会加倍用力吧。（图4）



对战格斗游戏，难道这就是传说中的隐藏人物吗？（图5）



检、辩双方的对决，冥vs真宵，为什么看热闹的居然会是成步堂！（图6）





3D格斗，刀魂版逆转，后藤的对手到底是舞子，还是千奈美呢?（图7）

樱大战类型的AVG，说实话逆转要是真出外传的话，恋爱养成类确实比较适合。（图8）


图9

大家对于逆转的共识便是无论谁被千寻附体，其惊人的魅力都是无法抵挡的。（图9）



图10

逆转版心跳回忆，题材虽不错，不过逆转角色太少了，翻来覆去都是那几个人。（图10）



图11

这不，就只能和御剑去看樱花了，难不成又选成步堂吗?久了会腻的……（图11）

……看看一周下来的结果，正因为角色少所以连亚内和裁判长都不放过。（图12）



图12

这不……最后选中的，竟会是……裁判长大人。（图13）

一个当前设定最好的逆转同人格斗游戏。（图14）

借鉴了SF系列的系统，要真出这样的游戏的话，对于Capcom来说应该是轻车熟路吧。（图15）



图13



图14



图15

逆转旁听席

逆转之最

当期本席主打：逆转之最——来自逆转A.C.E站的逆转相关数据统计。

自逆转诞生以来，尽管以其超豪华的剧情和独特的游戏方式在日本国内备受热捧，但在国内因为语言因素还显得热度不够，尽管如此，经过半年对逆转ACE站的同好们进行投票调查，得出目前关于该系列的各项之最，作为国内最大的逆转专题站，此调查结果不仅具有该领域内的权威性，同时也基本反应出国内逆转Fans们的喜好取向。

◆Vote 01

假如逆转裁判新作的主角不再是成步堂，你还会支持这个游戏吗?

选项	比例
一定会	85.4%
不会	14.6%

评论：逆转3作的剧情已经达到完整，现有角色基础上可能很难再开拓新的剧本。现在看来最大的可能便是主角的更换，这对于一部分铁杆Fans们来说可能一时还难以接受，但我们都注意到，在逆转3中就已经有意无意的开始削弱成步堂在游戏中的主角地位了，其中两话的主角是千寻、最后一话有一半时间都交给了御剑，我们不妨将这看作是开始习惯没有成步堂的逆转吧，笑。不过一切尚未成定论，还是一起期待NDS新作吧。

◆Vote 02

逆转裁判系列最喜爱人物投票。

人物	比例
绫里千寻	20.2%
成步堂龙一	22.5%
绫里真宵	11.6%
绫里春美	8.5%
神乃木庄龙	8.1%
御剑怜侍	22.1%
狩魔冥	7.0%

评论：成步堂、御剑、千寻势均力敌呵，特别是成步堂在国内终于享受到了其应该拥有的主角核心地位，在日本方面的调查普遍都是以神乃木和御剑占据榜首的居多哟。

◆Vote 03

逆转最佳剧情投票。

剧情	比例
逆转3第五话《华丽大逆转》	34%
逆转1第四话《逆转、然后再见》	42%
逆转1第二话《逆转姐妹》	16%
其余几话	8%

评论：总的来说，尽管逆转3第五话是终极华丽的极大成为一身的结局篇，加上出场阵容的壮观，理应获得较高票数，不过大多数Fans们还是倾向于逆转1的第四话，也许是太多谜团在这里产生，太多经典在这里发生，逆转史上最为有名的DL6号和学年裁判事件都集中在这里，至于逆转1第二话，更多的则是因为千寻的逝去，很遗憾的逆转2并未受到大家的青睐，也许是与系列主线脱离得太远，这也是种遗憾。

◆Vote 04

逆转反向奥斯卡——逆转系列中你最讨厌人物大评选。

人物	比例
小中大	56%
美柳千奈美	16%
王都楼真吾	11%
本土坊薰	10%
亚内武文	7%

评论：尽管千奈美在逆3中被骂得体无完肤，但无论怎样，她还及不上迫害受人尊敬的千寻老师的那位小中大先生，有人说过，要是可以的话，她真想投小中大111111111……11111票，寒啊。

◆Vote 05

最让你感动的逆转人物。

人物	比例
绫里千寻	51.1%
神乃木庄龙	18.1%
御剑怜侍	20.8%
其余几人	10%

评论：这个投票结果很令人意外，本以为是最后为了保护真宵也为了自己所爱的人所做一切的神乃木会成为最令大家所感动的人，也以为担负着愧疚的绫美会得到些许同情，不过结果还是我们的千寻老师得到了大多数人的尊敬，难怪很多玩完整个逆转系列的人都会说出发自肺腑地感叹一句：向千寻老师致敬！

◆Vote 06

你是怎么知道逆转的呢。

途径	比例
自己知道	55%
朋友介绍	7%
游戏杂志	18%
网络传媒	20%

◆Vote 07

大家认为逆转裁判中哪个真凶最可怜。

人物	比例
神乃木庄龙	50%
叶中未实	20%
其余几人	30%

评论：压倒性的优势，一切，为了爱。

◆Vote 08

假设你作为杀人案件的嫌疑犯被起诉，你会请哪一个律师组合？

主辩律师/助手席	
成步堂龙一/绫里千寻	50%
成步堂龙一/绫里真宵	15.4%
绫里千寻/神乃木庄龙	23.1%
御剑怜侍（助手无）	11.5%

◆Vote 09

你最看好的逆转同人男大配对。

配对	比例
成步堂&御剑	72%
矢张&后藤	13%
系锯&矢张	13%
其他配对	2%

评论：在逆转同人界，成御配永远素王道啊，寒……

◆Vote 10

你是否愿意为了逆转新作而买NDS。

选项	比例
砸锅卖铁也要买	52.4%
想买，但一时没那么钱	23.8%
不想买了	9.5%
说不清楚	14.3%

◆Vote 11

您最想得到的逆转周边。

周边	比例
勾玉	28.6%
律师徽章	28.6%
后藤的咖啡杯	9.5%
千寻的手办	9.5%
其他	23.8%

评论：看来还是最具系列标志性特征的勾玉和律师徽章对大家的诱惑力比较大。大家想得到什么尽管来信吧！



祝《掌机迷》越办越好，掌机和《掌机迷》共同陪伴了我两年的大学时光，考研使我几乎没有时间玩掌机，幸好还可以不时地翻一些《掌机迷》。北京 孙朝辉

闪电传票

逆转相关最新情报

(1)接续完美的经典·逆转裁判第四章汉化版发布!





当读者大人们拿到本期掌机迷时，想必正逢十一长假吧，而逆转A.C.E也在此时发布了逆转裁判第四章汉化版！

此次的汉化版由逆转A.C.E站下属汉化组独立制作，是一款完成度极高的作品。该游戏补完的意义重大在于其不仅仅是广大玩家期盼长达一年之久的超经典游戏，而且还是第一款完整的中文文字类游戏，它的完成，预示着今后还将会有更多的文字类游戏被汉化和接受，而此次逆转第四章的完成，在为广大玩家扫清语言障碍后，势必将会掀起一股新的逆转热潮……

而有关完全版的制作还在紧锣密鼓的筹备中，出于对逆转汉化的前辈jpgmfan的尊重，ACE小组会在征得其同意的前提下进行完全版的制作。

(2)再接再厉·逆转裁判3汉化始动、第一章完成!



在完成逆转1第四章的补完后，逆转ACE站又开始了逆转系列最为庞大的工程逆转裁判3的汉化，对于该拥有100万文本的海量巨作，目前翻译进度已达到20%，第一章的汉化也已完成，进一步的消息和进展请留意我们杂志的后续情报。

原创斗技场

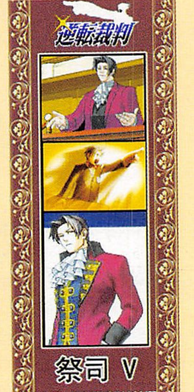
国人原创塔罗秀

这次依然是来自于逆转ACE两位同人老大"汐海未来"和"无齿的情兽"原创的精美逆转塔罗牌。此番的祭司两人都不约而同的选择了御剑，下面就让我们来看看他们对于该牌面的设定吧。

05-祭司（教皇）

牌面分析：相关语：援助

相关星象：木星



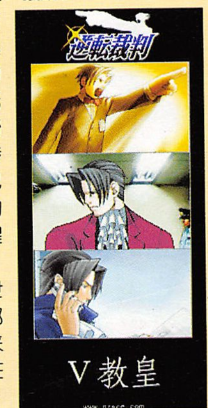
汐海制作手札：这是一张代表唤醒良心与善良觉醒的牌，同时也是张关于宗教信仰与传统的牌。祭司这张牌代表的是"追求人生的信仰"，非常恰如其分地体现了御剑一直以来都如此坚定地追求自己的信念。

情兽制作秘话：……很抱歉拖了这么久才放出教皇。其实本来有很好的构思。可是要和传统的牌面意义一结合，困难就来了。

因为御剑这个人物一开始和主角是作对的，后来又因为良心发现让他改邪归正，再后来，由于要满足FANS的取向，御剑变为重要的援助角色……这也是为什么同人中多会让这2者OOXX的一个原因。小时候结下的一段孽缘在御剑心中埋下了种子。待到他日逢君时……打住，扯远了的说。简单的说，御剑的贵族气质和他援助主角的这种行为让我觉得教皇非他莫属。而且他的服装也充满欧洲风情……

在牌面设计上我还是花了心思的。

第一部分是小时候为成步堂挺身而出的御剑，暗合塔罗中教皇的关键词：援助。



中间的是入狱后彷徨的御剑，心中感到迷茫无助的他感到周围的巨大压力，由于自己无力排解，因此需要他人帮助。逆转1第三话，逆转大将军中御剑正视自己内心世界帮助成步堂的举动也暗合了教皇唤醒良心与自我觉醒的牌义。

最后是返回逆转世界的御剑。拿着电话部署系锯刑警的他看起来是不是有点像一位正在传诵教义的伟大教皇呢？

在一个明朗的午后，手捧一台GBA，在阴凉处玩着POKEMON。抬起头，看着蓝天白云，发现游戏可以如此有趣，生活可以如此闲适。
陈科杰，17，男，315131，浙江省宁波市鄞州区横溪镇正始中学302班，兴趣：读小说，玩游戏



本期的口袋战报的内容,是摘引自国内两位口袋玩家之间的一场对战,这篇对战摘录的战术含量相对于上期更高了,希望通过我们的讲解,大家能对口袋对战有个初步的印象。联机广场欢迎一切读者朋友的参与投稿,只要读者朋友对联机有心得研究,那么就请来向大家展示自己的能力吧!来信请至:北京安外邮局75号信箱《掌机迷》编辑部,"联机广场"栏目组收即可!或者电邮至PG@VGAME.CN。欢迎大家的踊跃参与!

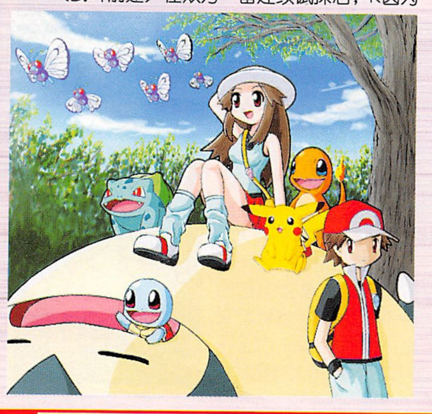
责编:暗凌

口袋妖怪

这次对战双方分别是K和M两位玩家,其中以K的队伍较有特色,他使用了灭亡歌梦妖,灭亡歌是非常典型的四两拨千斤的战术,不管再强悍的pm,被束缚技束缚后在灭歌三回合期限内不能顺利的解决对方也只有缴械投降。但实战里灭歌PM往往很难像今天这场一样以一只灭歌PM换掉对手三只PM,这是因为三只最常见的灭歌PM(耿鬼、梦妖、迷唇姐)防御均过于薄弱。迷唇姐虽有催眠命中率75%的恶魔之吻,但三者里它的防御最差,耿鬼和梦妖防御能力差不多,但耿鬼只有60%命中率的催眠术却往往会坏事,这就严重限制了这三只PM的进一步发挥。

但在这一战里,K有针对性地在队伍里使用了两只"造墙PM",什么是造墙?造墙就是制造反射盾、光之壁,前者能让场上己方PM在5回合内受到的物理攻击伤害减半,后者能让场上己方PM在5回合内受到的特殊攻击伤害减半,这等于就是变相强化技巧了,而且是全队共享,这让梦妖的防御力大大加强,也让梦妖在本战的出色表现打下伏笔。

(战斗前述)在双方一番连续试探后,K因为过于大意,让撒完三次菱的钢鸟被胡地的火焰拳秒杀,场上的形势对M略有优势,但,很快的,K找到一个机会让本战的主角梦妖出场,于是,本战第一次灭歌来了:



K收回3D龙2,派出梦妖,M的大水怪使用了岩崩,K的梦妖的生命值降到80%,梦妖使用剩饭,生命值升到86%,M的大水怪使用剩饭,生命值升到74%。

M收回大水怪,派出水君,水君被铁菱扎伤了,生命值降到75%,K的梦妖使用了黑眼神,M的水君无法逃脱了,K的梦妖使用剩饭,生命值升到92%,M的水君使用剩饭,生命值升到81%。

M与K的梦妖第一次对抗是使用会吼叫的水君,想通过吼叫迫使梦妖黑眼神失败,但这种做法是非常危险的……

K的梦妖使用了保护,M的水君使用了吼叫,K的梦妖保护了自己,梦妖使用剩饭,生命值升到99%,M的水君使用剩饭,生命值升到87%。

K很稳妥,先守护一回合,既是试探也是利用剩饭回血。

K的梦妖使用了挑拨,M的水君被挑拨,无法使用吼叫,K的梦妖使用剩饭,生命值升到100%,M的水君使用剩饭,生命值升到93%。

梦妖的挑拨来了!挑拨这招在实战中有着很强的战略意义,挑拨能封锁一切辅助技巧(一切无法构成直接伤害HP的技巧都是辅助技巧)到下回合结束前,这在实战里对付辅助型PM显然很不错,像没速度的接力PM,被挑拨了就接力不成了等等。这里水君的吼叫被梦妖这么一挑拨,自然用不出来,那么水君当然只能等死了。

K的梦妖使用了灭亡之歌,双方PM仅剩下3回

应把掌机迷封面改成蓝底黑字正统包装,上注"名师讲解",下书"中小学生提高必备",边角小字体注明"for掌机",于是无聊的上课时间从此打发,哈哈哈哼哼哼……

合存活时间，M的水君使用了急冻光线，K的梦妖的生命值降到74%，梦妖使用剩饭，生命值升到80%，M的水君使用剩饭，生命值升到99%，双方的灭亡时间都剩下3！

灭歌出手了，M的水君无奈只能进攻，这显然作用不大。

K的梦妖使用了保护，M的水君使用了吼叫，K的梦妖保护了自己，梦妖使用剩饭，生命值升到86%，M的水君使用剩饭，生命值升到100%，双方的灭亡时间都剩下2！

M的水君使用了冲浪术，K的梦妖的生命值降到50%，K的梦妖使用了挑拨，M的水君被挑拨，K的梦妖使用剩饭，生命值升到56%，双方的灭亡时间都剩下1！

唱歌保护挑拨保护，这几个回合就被梦妖轻松熬过来了。

K收回梦妖，派出幸福蛋，M的水君使用了急冻光线，K的幸福蛋的生命值降到92%，幸福蛋使用剩饭，生命值升到98%，M的水君的灭亡时间剩下0，M的水君倒下了（K：5 － M：5）；M收回水君，派出血翼飞龙，血翼飞龙的威吓特性削减了K的幸福蛋的物攻。



时间一到，换上不怕水君的幸福蛋，M的水君只能“含恨而终”，M立即损失一员大将，这是K的灭歌第一次成功。

（战斗简述）接下来，K又草率地让卡比腹鼓而损失掉卡比，但M的胡地也在和K的幸福蛋对抗中被幸福蛋的地球投干掉，不过K损失的是两个盾牌，形势还不是对K太有利，接下来，梦妖又来了。

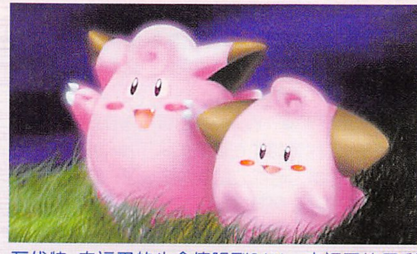
K收回3D龙2，派出梦妖，M的大水怪使用了睡眠，大水怪睡着了，生命值升到100%，K的梦妖使用剩饭，生命值升到62%。

M收回大水怪，派出闪电鸟，K的梦妖使用了挑拨，闪电鸟被挑拨，K的梦妖使用剩饭，生命值升到68%，M的闪电鸟使用剩饭，生命值升到93%，M的闪电鸟被毒伤了，生命值降到87%。

K先读M的水怪要睡觉，所以派上梦妖。不过M立即派上高攻击力的电鸟，意图和梦妖拼了，此时场地上还没有墙存在。

K的梦妖使用了保护，M的闪电鸟使用了十万伏特，K的梦妖保护了自己，梦妖使用剩饭，生命值升到75%，M的闪电鸟使用剩饭，生命值升到93%，M的闪电鸟被毒伤了，生命值降到81%。

K收回梦妖，派出幸福蛋，M的闪电鸟使用了十



万伏特，幸福蛋的生命值降到84%，幸福蛋使用剩饭，生命值升到90%，M的闪电鸟使用剩饭，生命值升到87%，M的闪电鸟被毒伤了，生命值降到68%。

K在闪电鸟强大的攻击力面前果断地选择换人，很明智的做法。

M收回闪电鸟，派出幸福蛋，幸福蛋被铁菱扎伤了，生命值降到75%，幸福蛋使用了光之壁，K的队伍的光之壁提高了特防。

K的幸福蛋使用剩饭，生命值升到96%，M的幸福蛋使用剩饭，生命值升到81%。

K造光壁，为梦妖唱歌做准备。

K收回幸福蛋，派出梦妖，M的幸福蛋使用了芳香疗法，M全队的异常状态恢复了，K的梦妖使用剩饭，生命值升到81%，M的幸福蛋使用剩饭，生命值升到87%。

看到M场上PM对自己没威胁，K的梦妖又来了，而此时场上有光壁了。

M收回幸福蛋，派出闪电鸟，K的梦妖使用了黑眼神，M的闪电鸟无法逃脱了，K的梦妖使用剩饭，生命值升到87%，M的闪电鸟使用剩饭，生命值升到75%。

M的闪电鸟使用了钻孔啄，K的梦妖的生命值降到52%，K的梦妖使用了灭亡之歌，双方PM仅剩下3回合存活时间，K的梦妖使用剩饭，生命值升到58%，M的闪电鸟使用剩饭，生命值升到81%，双方的灭亡时间都剩下3！

但M也很聪明地选择了物攻技巧钻孔啄，不过伤害比较一般。

K的梦妖使用了保护，M的闪电鸟使用了钻孔啄，K的梦妖保护了自己，K的队伍的光之壁消失了，K的梦妖使用剩饭，生命值升到65%，M的闪电鸟使用剩饭，生命值升到87%，双方的灭亡时间都剩下2！

K的梦妖使用了保护，但是没有成功，M的闪电鸟使用了十

曲茗，18，男，163311，黑龙江省大庆市实验中学高二4班，兴趣：读书，天文学，心理学，游戏，动漫
雪人：谢谢您传授的“杂志快速停刊大法”！

万伏特，K的梦妖的生命值降到15%，K的梦妖麻痹了，它将可能无法行动，K的梦妖使用剩饭，生命值升到21%，M的闪电鸟使用剩饭，生命值升到93%，双方的灭亡时间都剩下1!

K队伍的光壁一消失，M的雷电鸟立即使用威力更大的10万伏特意图在最后关头干掉K的梦妖，但无奈梦妖把努力值都分配到两防去了；唱歌保护，虽然有点勉强，但梦妖又挺过来了。

K收回梦妖，派出幸福蛋，M的闪电鸟使用了钻孔啄，K的幸福蛋的生命值降到66%，幸福蛋使用剩饭，生命值升到72%，M的闪电鸟使用剩饭，生命值升到100%，M的闪电鸟的灭亡时间剩下0，闪电鸟倒下了（K：4 － M：3）；M收回闪电鸟，派出血翼飞龙，M的血翼飞龙的威吓特性削减了K的幸福蛋的物攻。

（战斗简述）之后，M的血翼龙也死在K的幸福蛋手上，形势对K有利了，但M手上的大水怪是诅咒型，它也不甘示弱……

K收回幸福蛋，K派出梦妖，M的幸福蛋使用了地球投，无法伤害到K的梦妖，K的梦妖使用剩饭，生命值升到28%，M的幸福蛋使用剩饭，生命值升到80%。

M收回幸福蛋，派出大水怪，大水怪被铁菱扎伤了，生命值降到75%，K的梦妖使用了保护，保护



了自己，K的队伍的反射盾消失了，K的梦妖使用剩饭，生命值升到34%，M的大水怪使用剩饭，生命值升到81%。

K的梦妖使用了灭亡之歌，双方PM仅剩下3回合存活时间，M的大水怪使用了地震，K的梦妖的浮游特性使地面系招式无效，K的梦妖使用剩饭，生命值升到40%，M的大水怪使用剩饭，生命值升到87%，双方的灭亡时间都剩下3!

梦妖体力不足，所以先使用灭歌，不想M也失误（或者说是先读失败）地使用地震，让梦妖有喘息机会。

K的梦妖使用了黑眼神，M的大水怪无法逃脱了，M的大水怪使用了岩崩，K的梦妖的生命值降到17%，K的梦妖使用剩饭，K的梦妖的生命值升到



23%，M的大水怪使用剩饭，M的大水怪的生命值升到93%，双方的灭亡时间都剩下2!

K的梦妖使用了保护，K的梦妖保护了自己M的大水怪使用了岩崩，K的梦妖保护了自己，K的梦妖使用剩饭，K的梦妖的生命值升到29%，M的大水怪使用剩饭，M的大水怪的生命值升到99%，双方的灭亡时间都剩下1!

通过先唱歌再黑眼再保护，K的梦妖又成功干掉M的大水怪，这在体力不足之时是灭歌PM的一种不是太规范但有时候却很有效的做法。当然，M此刻不敢换人，也和M最后一只PM是完全无法对梦妖构成任何威胁的幸福蛋有关，一旦幸福蛋被杀，最后就剩一只大水怪，K的梦妖甚至不用使用黑眼神，直接一个灭歌，三回合后M也是输的。

K收回梦妖K派出三土偶，M的大水怪使用了岩崩，不是很有效，K的三土偶的生命值降到52%，K的三土偶使用剩饭，K的三土偶的生命值升到58%，M的大水怪使用剩饭，M的大水怪的生命值升到100%，M的大水怪的灭亡时间剩下0，M的大水怪倒下了（K：4 － M：1）；M收回大水怪，M派出幸福蛋，M的幸福蛋被铁菱扎伤了，M的幸福蛋的生命值降到56%。

最后，M就剩一只幸福蛋被蹂躏，通过灭歌的成功应用，K很顺利地拿下战斗，灭歌的威力可见一斑。灭歌在实战中最重要的意义就是破掉对己方感觉棘手的PM（主要是盾牌），所以正确应用它意义重大。另外，灭歌的破解方法其实是比较简单的，不知道大家在看过第一个片段，水君被挑拨后有没有想到呢？对，就是挑拨，灭歌本身也是一种辅助战术，所以要是有准备高速度的挑拨PM，就能很简单地对付灭歌PM了。



一梦妖的战术组合：灭亡歌+挑拨+守护+黑眼神，该组合充分发挥了梦妖阴狠的特点。

文：口袋妖怪网 65535

EX3卡组简单介绍

文：帕伽索斯

EX3发售已经有半年了，或许很多人把限制卡/准限制卡放入卡组，然后剩下的几个位置放点高攻的怪兽，就玩到现在了。不过，1000多张卡不局限于这么玩的。当你还在收集卡片的时候，要不断把新收集到的卡放入卡组强化，这是第1次的乐趣；当你卡片收集率达到一定程度甚至100%了，就能体现第2次的乐趣：组合出一个主题卡组，或是你喜欢的主题，或是你喜欢的人物的类似卡组，对战CPU，更有乐趣的当然是和朋友对战了，特别是双方都用有特色的卡组对战，更是一种乐趣。下面就大概先介绍一下3种方向的特色卡组。

说明：现实的卡片游戏OCG已经在9月1日公布了最新的禁止卡/限制卡/准限制卡（通称限制卡表），而在今年8月美国举行的游戏王世界赛2004 GBA EX3也为了比赛更平衡和具观赏性而公布了EX3比赛用限制卡表。以下组卡介绍内容仅按照EX3游戏里面默认的限制卡表。由于大家手头上的EX3汉化版/日文版/英文版都有可能，所以为了方便介绍，介绍的卡(通常大家可能会比较少见的）用习惯上的中文称呼+游戏编号，而不列出各语种的名字了。战术介绍只介绍大概组卡方向和关键卡的使用，做个大概的引子，而不列出整个卡组，卡组请玩家自行看介绍后体验战术精神组合。

>>>> 暗魔界之威胁—均卡向应变战术



引用游戏王一个补充包的名字作为介绍恶魔战术的标题。恶魔怪兽在造型上当然是好看了，而且实力不差，是很多人喜欢的战术，而且部分玩家也喜欢原作里面莫良那种诡异的感觉，恶魔卡组就最适合了。这里介绍的是正统的恶魔族用卡组，比较平均，各方面都比较好。

首先，暗黑尼古洛菲亚（1002）作为恶魔卡组一般都会放，因为特殊召唤可以补充场上战力，效果也能一用,恶魔卡组也不怕没有充足的恶魔提供尼古的出场机会。力托（906）1900攻击力，绝对是攻击用的绝对主力,效果能强化用也能用作弱化对方。毛球（058）作为防守用可以躲过对方清场后的大伤害，而且使用后也能添加墓地怪兽便于尼古登场。阴间领路人（1112）带有破坏效果，也是对付对方的主力怪兽的手段之一。冥王（1044）的效果在任何卡组都能显出优势，更别说在恶魔卡组了，能使整个自己场上的恶魔怪兽都带有效果，也是要放入的,在自己优势下对方一般会覆盖有效果的怪兽反击用，用冥王去抹杀，不给对方反击的机会。这些是主要的卡，数量一般在两到三张,在实战中自己习惯数量（尼古和冥王作为高星怪不建议多放）。注意有部分魔法陷阱的效果是辅助恶魔族的，不过实际上没有优势，不建议放。魔法之中要注意放入苦涩的选择（805），因为方便补充墓地恶魔族，便于尼古出场。剩余的怪兽卡和魔法陷阱也就放几张比较好用的卡，就是常见的苏生/抹杀类，估计玩过EX3一段时间的都大概知道是哪些了,就不多介绍了(下同)。

均卡向卡组比较常见，也因为比较平均比较适合于对战，乐趣也比较大。而且如果对某个种或者属性感兴趣，都能组合出均卡向卡组的，不过细节上有所不同，例如这里介绍的恶魔族着重于用各种效果怪兽抹杀对方的怪兽和破坏对方战术，战士族就在选择怪兽上和强化上有优势，不过本身怪兽的攻防偏低,而龙族更偏向于强大的攻击力却缺乏比较好的效果。同时均卡向卡组变化也更多，例如上面介绍的恶魔卡组利用其破坏怪兽和应变能力,参照下面的手控战术,加入手控用的卡,就能带有手控性质。

>>>> 手卡资源战—手卡控制战术

要破坏对方的战术，到底从哪里开始破坏好呢？有人会想到破坏卡组，有人会想到破坏场上的卡，其实仔细想，通常情况手卡每回合补充一张，只要对方没有了手卡，对方就不能对做出任何应变。没错，手卡就是资源，谁资源多谁就能获胜，所以也就出现了这么一种战术，控制手卡差战术，通常略称手控。手控的优点在于能明显地占据优势。由于能做到控制手卡的怪兽基本上攻防不突出，而魔法陷阱往往是对付对方手卡的，所以一旦被对方抵挡住了，反击起来就很有难度。

天空骑士(897)是高星的选择，能击穿防御给予伤害以外,还能抽一张卡，这样就能拉开手卡差,自己也有了更多的卡去控制对方。冥王(1044)也是放入的,因为它本身是恶魔族能带有抹杀效果怪兽的效果,为了防止对方在劣势下用效果怪兽(例如3个壶)补充手卡反击,所以要准备冥王防止这点。低星怪兽方面,灵灭术士(1012)当作强攻类怪兽，虽然强攻类一般是1900,可是考虑到手控不准备硬碰硬,而且手控会打丢对方手卡，有可能被对方利用苏生类卡复活墓地怪兽逆转，灵灭的另一个除外2张墓地卡的效果正是针对与此。首领（1099）和魂削死灵（1123）是用于破坏对方手卡的，而且魂削的另一个效果也方便于大家均势或者自己劣势时防守用。手控的核心王牌八汰乌（1072）自然要放了，清场后只要对方手卡再没有怪兽，每个回合咬一口使对方下回合不能抽卡，而且八汰会自己上手,轮到对方回合,不能抽卡,哪怕手上拿着闪电黑洞,也只能再喊结束继续被咬。魔法方面，俗称手控三板斧的强引(801)双子恶魔(795)押收（794）当然不能缺,记住,战术是控制对方手卡,不要介意自己丢点基本分。

~未完待续~



vol.2

上期的Mario职业大披露是不是让各位读者耳目一新眼界大开了呢？其实由于篇幅限制，上期没能刊登全部的职业show，细心的读者也许已经从那张职业表里面发现到了。这期蘑菇王国将由NW旅团狗仔队继续向大家报道Mario不为人知的过去。

顺便提一下，NW旅团狗仔队调查Mario大人生平事迹的时候，有两个兄弟搞错人了。一个调查的Mario是作家，另一个是邮差－－，虽然跑题，但是资料放着不用也可惜，就附送给大家看看吧（TO小编：稿费不能少－－+）

文/NW旅团 aironline 编/暗凌

外行医生

很多人认为Mario做过医生，不过据他本人透露，其实那是他穿上医生的服装在为某种杀病毒药做代言。经过他的代言，这种药在儿童中受到极大欢迎，甚至于出现某些儿童出现成瘾反应的报道。令他觉得十分抱歉，从此十分注意自己的公众形象，以免对儿童产生不好的影响。



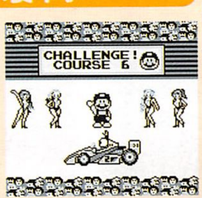
车技非凡的卡丁车手

在F－1赛场上的失利让Mario痛定思痛。在卡丁车项目上拼命磨练自己的技艺，终于于1992年在卡丁车项目上取得了佳绩。而卡丁车这个运动相比F－1赛车的花费，对于早年还不是特别能烧钱的Mario来说也比较经济实惠。经过艰苦的努力，Mario领悟了一项卡丁车绝技：卡丁车跳！这项绝技可以让车手和赛车在平地上跳跃，让赛车对场地的适应性大大提高。当然，如今这项绝技已经成为了Mario赛车手家族的必备基本技能了……



未够班的F－1赛车手

虽然Mario有着驾车的天赋，但一上来就开F－1对Mario实在是勉为其难了。在F－1赛场上受到挫折的Mario退而求其次，改开卡丁车，取得了不错的成绩。



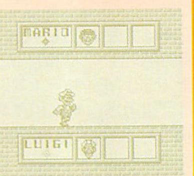
慈善大使—少儿绘画模特

由于Mario的形象深受广大少年儿童的喜爱，教育学家在为儿童绘画教材选择模特的时候想到请Mario大人出马。mairo大人慨然应诺，而且不收分文，拉来Mario家族的明星们为小朋友慈善义秀。获得了很高的社会评价。



缺乏团结的地产商

在美国这样一个商业气息浓厚的国家，有了资本的Mario兄弟想不动做生意的脑筋都难，90年代是美国地产业的黄金时代。兄弟俩下海玩起了房地产。可惜兄弟俩走了歪路，做生意做成了窝里斗。兄弟俩互相蚕食对方的地盘，最后双双血本无归。这段不愉快的历史有没有影响兄弟之间的感情呢？

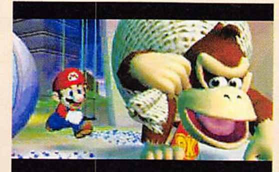


我现在已经是高三的学生，马上就要历经人生中的转折点，但是，作为《PG》的顶级fans，我一定会坚持让我的同学期期买《PG》的！
北京 李俊翰

东山再起当BOSS—玩具商

2004年Mario再次下海，这次他吸取了教训，在商业策略上动了十足的脑筋。首先他利用自己的形象优势，生产Mario公仔玩具，市场十分看好，而且这次他采用了家族生产模式，雇佣了大批蘑菇仔当生产工人。在肥水不流外人田的美丽口号下从这些廉价劳动力那里获取了大量的剩余价值(－ －b)。然而这次的生意差点毁在他早年的同行大金刚的手上。在大金刚打劫Mario玩具厂事件中。Mario像郝董一样依然宝刀不老，一路又跳又扛，使尽浑身解数终于将Mario公仔悉数从大金刚手中夺回。然而事后NW旅团狗仔队介入调查才使真相大白，这一切原来都是精明的Mario和大金刚导演的一场戏，目的只有两个字：炒作。这次炒作策划的十分完美：首先炒作Mario本人，让公众放心Mario即使开公司当起了BOSS也不会放下他的动作明星事业。第二是炒作新上市的Mario公仔玩具。统计结果表明打劫Mario玩具厂事件让Mario玩具公司省下了300W个金币的广告费用。第三个炒作的正是大金刚。当时媒体猜测久未合作的Mario与大金刚这次联手不是偶然，而是为大金刚随后将复出而做的一系列炒作活动的第一步，而后来《大金刚王国》的发表也证实了媒体先前的猜想。



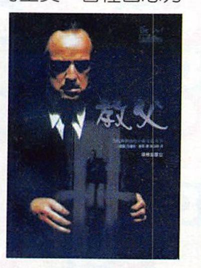




Mario小百科之同名名人跑题篇

狗仔队员1的报告书：作家马里奥

马里奥·普佐出生在曼哈顿一个意大利移民的家庭，并于二战期间参军作战，战后开始为一些男性杂志写作。他的第一部小说《黑暗的竞技台》出版于1955年，他的第二本书《幸运的朝圣者》（1964）则是一本关于意大利移民带有自传性质的小说。马里奥·普佐属于第一代意裔美国人著名作家，他的代表作有《教父》、《超人》、《棉花俱乐部》、《西西里人》等等。1999年7月2日马里奥·普佐因心力衰竭在其纽约长岛的家中去世，享年78岁。在这里向各位推荐两个好东西，其一是他的代表作《教父》，其二是根据《教父》改编的同名电影。电影《教父》一共有三部，在这三部电影里大家可以欣赏到已故著名影星马龙·白兰度和被誉为世界最伟大演员的罗伯特·德尼罗的精彩表演。



狗仔队员2的报告书：《邮差》中的马里奥

电影《邮差》讲述了一个意大利小岛上的渔民的儿子马里奥的故事。马里奥是只有相当于初中文化水平的邮差，过着平凡的生活，直到有一天，他遇到了来岛上度假的诗人聂鲁达，聂鲁达和他的诗深深影响了他，不仅改变了马里奥的爱情世界，更重要的是改变了他的整个生活，使他从一个苟且混日子的人变成了一个乐观于世、积极在生活中寻找乐趣的人。聂鲁达也从被他和他的诗改变的人身上，看到了平淡生活中一些弥足珍贵的东西，从而渐渐抛却曾经刻意掩盖的清高或傲慢，在一个远离家园的简朴小岛上，找到了淡然却又触及心灵的友情。



八卦小贴士：mario的胡子与帽子的秘密。

当初在设计mario这个形象的时候，可不比现在科技那么发达，人物就跟积木拼的似的，这种分辨率下，想表现嘴巴和头发都很麻烦。所以就偷懒用胡子代替嘴，用帽子代替头发。原来迫不得已的行为，现在成了mario的招牌扮相了，真是天意了啊……

能不能把杂志中的一些精美插图（游戏截图就算了），就像口袋基地中的神兽CG打包放在光盘里呐？（我有收藏CG的爱好）空间划不出来，能不能放在网站上？黄紫东，17，男，200093，上海市控江路121弄51号601室　雪人：如果可能的话，我们会满足您的要求的！



时间过的真快呀，一眨眼第二期的恶魔城专区就与玩家们见面了！笔者近来一直在玩PS2版的《恶魔城-无罪的叹息》，虽然游戏是以3D形式呈现的，不过对于一贯非常强调动作性的恶魔城来说，本作也算是完美地继承并再现了月下、晓月等诸多前作的动作技能与特色，再配合3维的空间，使整个游戏充满了真实感，让笔者不得不佩服IGA的制作水平。好了闲话就不多说了。

文/C.A.B. 责编/暗凌

恶魔城之大理石廊下

刚才说到了恶魔城是一部动作性非常强的游戏，的确，不论是掌机版还是家用版，包括以往的FC等主机上的作品，都是以高难度动作性著称的，那么这次我们就来说说动作方面的技巧吧。要说到动作就离不开跳跃（废话-_-），相对于其它动作游戏，恶魔城的跳跃可是非常特别的，也是非常讲究技巧性的。与普通ACT游戏不同的是，主角一般可以做出二段跳，除此之外斜踢也是恶魔城系列游戏自月下以来最经典的动作了！掌机的3部作品除月轮不能斜踢外，都能够在获得魔导器后使用此技能，与PS版月下相比较，GBA版的设定都是呈某一角度来发动的，白夜是以近45度角斜踢而晓月则是近30度，这样的设定虽然性质一样，但涉及的动作范围不同，再配合上二段跳时不同移动速度所产生的移动距离，就会影响到游戏的各种玩法。

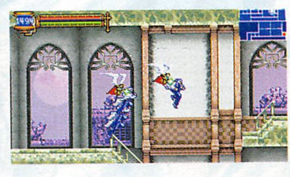
对一般读者来说，掌握一定的跳跃技巧对游戏的流程通关，或是收集某些在游戏后期容易忘记取得的物品是相当重要的。这里笔者就来举几个例子吧：

例A：在白夜中，要达成完美结局就必须收集伯爵的所有遗骸。前期玩家可以在如图位置找到“伯爵之骨”但看似无法取得，到了后期玩家又很容易把它忘掉，其实这里可以用二段跳反弹无限连跳的方法上去。首先引诱一个飞空兵过来，高度如图所示，然后在右边的平台利用二段跳斜踢加一跳就能抵达上方取得魔导器了！



例B：在晓月中，初期的高塔会有一段距离比较长的跳跃处如图所示，要通过此处其实并不需要滑翔的蓝魂，只要利用急退+跳跃即可，有兴趣的玩家可以尝试一下。但要注意的是，开始的位置要站在平台边缘，利用急退和方向键右使人物的跳跃高度和距离达到极限。

例C：跳跃其实是很讲究技巧的，一些长距离的跳跃要用到很多技能的连贯性才能成功。还是拿晓月来说，在图示处单靠跳跃技巧到达右边的平台是看似不可能的，但实际上可以通过急退+跳跃+滑翔战魂来完成，在前期来到此处便可利用房间里的那头牛直达礼拜堂哦！



其实不论是单纯性跳跃技巧还是综合性的极限跳跃，它们都有着相似、相同的地方，在如今的恶魔城中，有许许多多类似的地方等待着玩家的探索和发现，对于非常强调动作性的恶魔城系列游戏，跳跃可以说是玩家最普通的操作了……

最好在光盘中加入当期的内容，万一有时一本《PG》被看得不成样子，还可以在光盘上看到，最好将前几期整理放入光盘。
冯汉玉，17，男，730030，甘肃省兰州一种高二4班，QQ：365262644　雪人：那万一光盘也被看得不成样子了呢？

恶魔城之百科书屋

几乎每一作恶魔城游戏的背景设定都与吸血鬼有关，吸血鬼伯爵这一人物是恶魔城中最为经典的敌方角色，恶魔城也是由吸血鬼伯爵建造的，这期就来介绍一下吸血鬼吧。

在西方世界里，人们常把吸血鬼称为"暗夜里寻找生命的死灵，行迹难测，形象多变"的魔怪，它既不是神，也不是魔鬼，更不是人。但吸血鬼也被人们认为是最诱人、最神秘、最浪漫的传说人物，因为它具有一些不可思议的魅力：年轻，美丽，永生不死……

那到底什么是吸血鬼呢？

吸血鬼是一种古老而神秘的种族。理论上来说，吸血鬼可以理解为某种程度上的死尸。他们没有心跳也没有脉搏，没有呼吸也没有体温，而且永生不老。但吸血鬼也有他们自己的思想，一般行为都与人类相似或相同。他们的力量远大于常人，而且拥有常人无法获得的异能。

吸血鬼要维持生命就必须吸取鲜血吗？

其实，吸血鬼为了能维持自己独有的生存状态（并非是为了生存）必须吸食鲜血。一般来说，大部分吸血鬼通常吸食人类的血液，但是也有部分吸血鬼以吸食动物甚至其他吸血鬼的血维生。从吸食的途径来分，一些吸血鬼会豢养牲畜（herd），这些牲畜并非牛、羊之类的动物，而是一些因为某种原因自愿贡献鲜血的人类；另一些吸血鬼会利用特殊场合诱惑人类达到目的；还有一些吸血鬼采取攻击的方式强行吸食血液！

吸血鬼是人变的吗？

也可以这样说吧。如果想成为吸血鬼（应该说是吸血鬼让人成为他们一族）就必须接受吸食者（吸血鬼）的血液，两种血液融合才有可能变成吸血鬼。这种血液融合的现象会带给被吸食者完全奇妙的感受，这个过程被成为"初次拥抱"。在此之后，被吸食者就变成吸食者的后裔，按照密党的戒律，吸血鬼不能随意发展自己的后裔，而且一名吸血鬼必须为自己后裔的行为负责。

被吸血鬼吸食后会死亡吗？

一般的说，被吸血鬼吸食血液后可能会导致死亡。

吸血鬼怕些什么东西？

通常情况下它们害怕阳光和高温，无法在白天出门。

其实，在游戏中吸血鬼最怕的就是圣器了，比如十字架、圣鞭等，在传说中也是这么记载的。如果读者对吸血鬼有兴趣的话可以去看看以下这些书籍，如拜伦的《吸血鬼》，科勒律支的《克里斯特贝尔》，济慈的《无情的美人》等，笔者也看过关于吸血鬼的影片《夜访吸血鬼》和小说《惊情四百年》，这些都是非常经典的作品哦。



1、GB与GBA上分别有三作恶魔城，那你是否知道哪些作品是属于外传性质的呢?答案是GB版的《恶魔城DRACULA—漆黑的前奏曲》以及GBA版的《恶魔城DRACULA-CIRCLE OF THE MOON》。

恶魔城之疑难问答区

又到了我们这期的问答版块了，呵呵，近日有一些恶魔城FANS发来了问题，真高兴开始有玩家提问了，其实除了我还有许多恶魔城高手的帮忙，有什么问题就大胆的提出来吧，我们一定会为您解答^_^。

Q：请问GBA版三作恶魔城的容量大小分别是多少？——上海：蛋糕TEVEZ.10

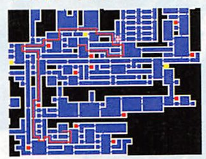
A： 从这个问题能看出你可能会选择容量最大的一作来玩吧。其实容量是看不出一个游戏的好坏的，像马里奥赛车这样的游戏32M照样耐玩好玩，如果认为容量会影响一个游戏的素质那就错了。

恶魔城-白夜协奏曲.gba——52.92MB
恶魔城-月之轮回.gba——51.73MB
恶魔城-晓月圆舞曲.gba——48.78MB

Q：请问在月轮中，两排最后一张DSS卡片分别在哪里取得？——成都：亮仔

A： ACTION卡片（上排）：PLUTO，干掉トリックキャンドル（游戏中后期在地下墓地BOSS房间内的蓝色蜡烛怪）后低几率掉落。ATTRIBUTE卡片（下排）：BLACK DOG，干掉デビルアーマー后一定几率掉落，只能斗技场里能取得。

Q：最近在玩月轮，忘记了奈落阶段的BOSS在何处，卡住了……——上海：啊顾



A：如图，这是标准路线，按照图中的红色线走就能抵达奈落阶段的BOSS房间了，记得要记录哦。

Q：听说在GB版的恶魔城3中有隐藏关卡的设定，那1代和2代有吗？——北京：老茧

A：有，在第五关中消灭第一个BOSS后进入下一道门向上走，再从右边的出口出来笔直走，走到第一个障碍物时跳下坑道即可进入隐藏的第六关。GB版的恶魔城1和2代均没有隐藏关卡。

Q：请问白夜的魔法书十字架如何横过来放？白夜中的无限连跳鞋在哪里买呢？——广州：HOIST



A：在有十字架风魔法的状态下，按十字键上下+B就可以了。无限连跳鞋只在城堡的开始处的地下通道那儿的店铺有卖，价格比较贵哦！如果喜欢的话，可以去里城在巨人兵（在表城的蝙蝠BOSS处）身上得到一双浮空靴（反引力…鞋）比较实用，穿上它就好像在玩沙罗曼蛇-_-。

Q：为什么我在玩白夜协奏曲时怪物经验值会越来越少？——天津：熊猫

A：这位兄弟一定是初玩恶魔城吧，在白夜中经验值的设定和PS版月下是一样，主角的等级越高怪物的经验值就越低，在53级以上，所有的怪物都只有1点经验值了。不过这样的设定其结果和月下相同，等级越高提升的能力值也就越高，特别是80级以后，各项数值都加的飞快，全999不再是梦……（PS版可不能到999哦）在此也说一下月轮和晓月的吧，这两作都没有经验值变化的系统设定，所以也比较容易练级。三作中晓月练级是最快的。

Q：你好，最近我想玩恶魔城，想知道有没有中文版的，是哪一作？汉化版的怎样在GBA上玩呢？——北京：星尘的回忆

A：这个问题好像很多玩家都很关心啊，中文版的恶魔城其实早已在各大电玩网站有提供下载了，月轮、白夜和晓月都是有汉化版本的，但要说明的是这是非官方汉化的，是国内一些爱好游戏的汉化小组或者是个人汉化的，如晓月就是由个人汉化的，但其素质还不错。如果您有容量64MB或以上的烧录卡就行了，电玩店当然也有D版的汉化版本出售，其实也就是和网上（基本）一样的汉化版本。

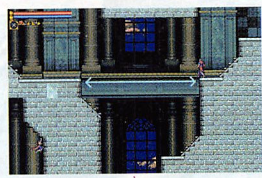
小百科 2、为什么在恶魔城白夜协奏曲中会有表里两座城堡呢？其实表城是真实的城，而里城则是MAXIM心中的邪恶之城，也就是隐藏着伯爵幻影的恶魔城。

Q：能说一下恶魔城月轮的斗技场如何通过吗？——迪哥

A：斗机场一共17关，里面的怪物都要比外面的强上1倍左右，建议斗技场自己慢慢探索会比较好玩，把要诀都写出来就没意思了，不过这里建议您65级以上去闯一下难度还不是非常高的。

小百科 3、作为一名热爱恶魔城的玩家，你是否收藏恶魔城游戏呢？是否知道GBA版三作恶魔城游戏的售价呢？3800、4800还是5800日元呢？答案是4800日元。

秘籍小游戏



如右图，在月轮的奈落中央的转移点处，因为笔者本人特爱玩恶魔城，总是喜欢在城中闲逛，有时候这里跳跳那里跳跳（哈，别笑偶），居然发现这两个平台之间可以用二段跳跳过去，有兴趣的玩家不妨试试，练习跳跃手感和技巧的最佳地点之一哦^_^！

这期相对于上期来说有了一些小小的变化，相信玩家都已经看到了。版块的标题虽然改变了但内容还是不变的，问答版块加入了提问者的昵称，这样如果你来信就有可能会刊登你的问题，当然重复以及简单的问题是不会刊登的哦。另外从本期开始会新进入一个秘籍小游戏的版块（不定期出现），大家也可以把自己的小恶搞小玩法小秘籍用图片文字的方式发来，我们一定会刊登的，呵呵！

谢谢掌机迷伴我度过迷茫无聊的无数日子，永远支持掌机迷。
刘翔，17，男，537000，广西玉林市玉林高中0302班，兴趣：电脑，GB（A）


NARUTO
玩家手记

雪人聊天室

雪人的表情

^_^	呵呵
d- _-b	可恶
@_@	晕死
-O-	惊讶
---!	安静ing
┌(-_-b)┐	鄙视你!

酒后乱提

提杯饮尽昨日悲，把盏只言明日欢。
且把青春化碧血，与君同歌不需愁。
美酒饮罢催人老，彩灯光华散人魂。
若得雷神双翼时，直飞九霄凌云殿。





雪人记事本

1、万众瞩目的东京电玩展即将开幕，相信这次展会一定会给我们带来不少惊喜。虽然俺因为工作原因不能亲自前往，但是，相信我们的前方记者一定会给大家带来火热的情报，让我们拭目以待吧！

2、最近不少读者来信抱怨自己的交友信息被打错，在进行自我反省、努力提高工作质量的同时，真诚地提醒各位读者不要使用过于艺术的字体来填写个人信息，否则因为无法辨认而造成您无法领到奖品的话，那就得不偿失了。



3、最近收到一封奇特信件，上面粘了几根羽毛，众小编惊讶之余，也要提醒读者大人们爱护禽类哦！

4、前不久和AKIRA大人等一干人一起度过了自己的生日，在小狼感慨俺又老了一岁时，俺想到的却是“且把青春化碧血，与君同歌不需愁”。



5、为了感谢各位读者大人长期以来对本栏目的厚爱，从本期起将会在读者来信中不定量抽取幸运者，赠与小赠品以表谢意，具体事宜将在下期公布！

天上掉下新MM



不得了，不得了了！编辑部又来了新MM。不过各项数据目前还只能对各位读者大人保密，还请各位大人多多原谅。好了，废话少说，下面就先请她和大家聊聊吧！

恰逢《口袋妖怪绿宝石》发售之前，本人加入PG编辑部，上期Keetyl负责的工作本期全部移交给我，他忙于绿宝石攻略本的制作埋头苦干中，大家可不要误会他消失了哦！新手上阵难免有错误和疏漏之处，欢迎广大读者朋友提出宝贵的意见和建议，也请大家一如既往地支持半月刊的《掌机迷》哟！

暗凌

来自河南省郑州市的赵凌伟： 雪人姓雪，隔壁《动感新势力》的小编雪拉也姓雪，难道说你们是……

来自东北的雪人： 难怪长久以来雪拉姐姐都对俺这么好，这位读者提醒的好，回头俺就去查查家谱！

玩机日当午，汗滴脚下土，玩的都是D，Z版何时有。
薛兆森，20，男，063000，河北省唐山市房正中学高三5班，兴趣：传奇，篮球，游戏

来自上海的AKIRA和南京小狼：不是吧？难道是赤木刚宪和晴子吗？
来自东北的雪人：——!d- _-b!┏（－_-b）┓！

来自内蒙古包头市的温北恺：想想N期前电软VCD上，雪人一句“不求最好，但求最贫”。再看看如今的聊天室，不禁叹曰：“说到做到啊！”
来自东北的雪人：说到做到才是真汉子嘛!况且生活里不如意的事本就不少,在这里大家就放松一下吧！

来自北京市海淀区的高翔：原来一直把心思花在女友身上，现在全花在游戏身上，必须让女友也把心思花在游戏身上，才能有共同语言，所以第一步强迫她看《PG》。我相信只要她肯看，一定会喜欢。
来自北京市的飞月：凡事不要勉强啊！共同语言不仅仅是游戏，还有很多方面呢！要是为了游戏而伤了感情那多不好啊！
来自东北的雪人：小月说的很对哦,大家在看《PG》的同时也要考虑身边人的感受哦！

来自江苏省常州市的周云：阿蛮、阿蛮，你是不是姓X名蛮啊？新来的可要听从大哥大姐的安排哟，对他们不要太野蛮啊。特别是雪人GG和两位MM——飞月姐姐和新来的Keetyl。
来自河北的阿蛮：听话是一定的,不过俺不是姓×名蛮的。有人把Keetyl当成MM还真是难得,不过好像不是第一次了,回去好好观摩一下他哪里像MM的说。
来自东北的雪人：那个，Keetyl他真的像女生吗，我也来看看！
来自河南的Keetyl：·￥##￥#￥%—*……（*·！

来自上海市普陀区的李峻：我对《掌机迷》的爱只有掌机迷能超过，我对游戏的爱足足有一毛之多。为什么是一毛钱这么少？因为一毛钱就是十分！
来自河北的阿蛮：那么我们一定会用我们的行动来报答读者大人们的一毛钱之爱。（不过听起来很别扭啊）
来自四川的娜卡：我们的杂志降价了2毛，可见我们对读者的爱有多大：）
来自东北的雪人：世界上最爱读者大人的生物果然还是《掌机迷》的小编们啊！

来自西安市的Kivin：《钢炼》中爱德华的老豆太强了，但丁是不是用了他老婆的身体的一部分呢？
来自东北的雪人：改成半月化后真的是比较忙，最近都没什么时间看《钢炼》，还是请AKIRA大人来给你讲讲吧！

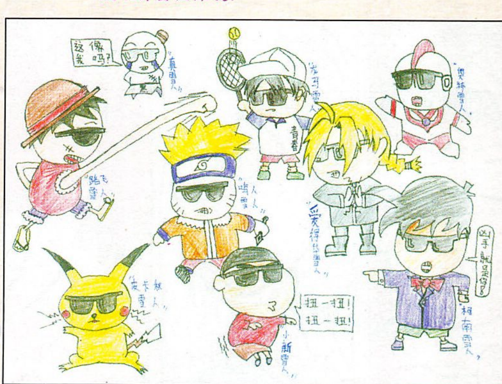
来自上海的AKIRA：你要我讲我就讲，那偶是不是很没面子！
来自东北的雪人和Kivin+:d- _-b!┏（－_-b）┓！

来自澳门的潘洁雯：你们会否回复澳门读者的来信？在澳门买不到贵刊，要到珠海才买到，真是可惜！
来自河北的阿蛮：当然了，您的信这不是收到了吗？如果直接购买不方便的话可以向发行部邮购，会第一时间把杂志邮寄到您的手中。
来自东北的雪人：嗯，邮购是个不错的选择哦！

来自北京市丰台区的张继涛：我现在在郊区上大学，GF在北京工作，她给我买《掌机迷》。每天晚上躺在床上看《PG》的时候，我就会想起她，也会想起小编和掌机迷们。
来自东北的雪人：好体贴的GF，好感人的感情啊！羡慕啊，羡慕！
来自北京市的飞月：嗯,希望张读者要好好珍惜哦！

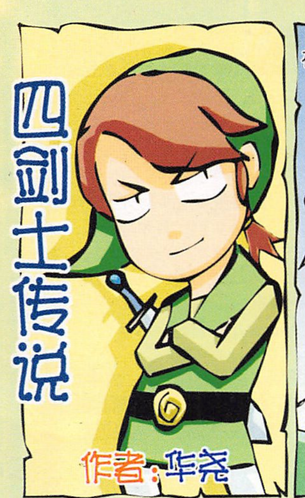
来自贵州省贵阳市的大B：9月7日,化学课,老师发觉俺眼神不对,便飘至我身边问：“好看吗？”俺头也不抬：“废话,《PG》那还有得说？”然后……
来自东北的雪人：是不是真的啊，有这么投入，以后不能这样了。
来自北京市的飞月：上课时间不用心读书就是不对了，大家也要引以为戒哦！

来自天津市河北区的唐嘉泽：雪人,你参加“北通”赛时为什么要叫“黑老大”这个名字？是因为你长得黑吗？从照片上看你长得白白胖胖的，很文静，丝毫不像什么老大。
来自东北的雪人：这都是那个大象了，给俺起了一个怪怪的艺名，d- _-b!
来自北京市的大象：这个名字难道不好吗？比赛时别人都会怕你哦！



↑雪人COS图——新疆乌鲁木齐市的王强读者

《迷》我所欲也，钱亦我所欲也，二者不可得兼，舍钱而取《迷》也。半月刊了，看看我的口袋……一句话：“攒钱！”
魏国，17，男，天津市红桥区正东公寓22门501，兴趣：玩PC，GBA，打篮球，读《掌机迷》

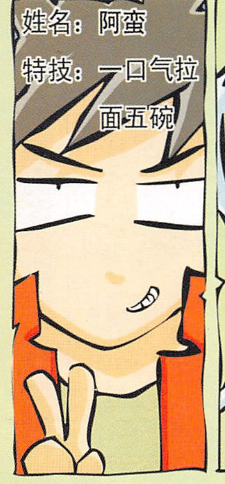

四剑士传说
作者：华尧

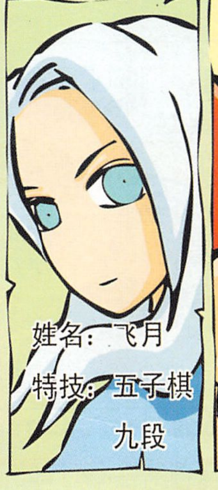

在村里有一个叫风林
的孩子，一天……


只要你能把被怪物
囚禁的塞尔达公主
救出来我就会满足
你任何一个愿望！
他遇到了神仙……
神仙哪！我要
口袋妖怪－绿
的限定版和小
仓优子的写真集！


但只有你的力量是
不够的，你要集齐
另外三个同伴才行。
去找三个你信任的
同伴来吧。
你靠这么
近嘬嘴想
亲我么？！
放心！
我只喜欢
女孩子！


很快，风林就找来了同村的三个朋友来了……
阿蛮
飞月
娜卡
风林


姓名：阿蛮
特技：一口气拉
面五碗


姓名：飞月
特技：五子棋
九段


姓名：娜卡
特技：一分钟
打字 150 个


姓名：风林
特技：连吹三层泡泡糖


四人得到了专用战斗服就出发了！！


四名勇敢的勇士毫不犹豫地冲向了妖怪的城堡！！
冲啊！
杀啊！

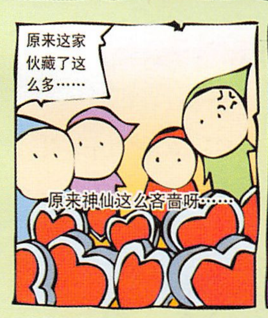

不愧是我选出来的勇士，感动！


半小时后……
四位勇士体力不支全被魔王击倒了……


真是高看你们了，给你们这个，可以增加体力的上限。


有这种东西不早拿出来，你这家伙！！

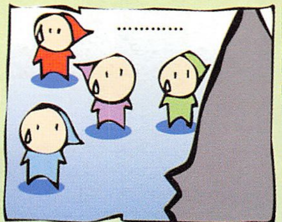

KA KA PING
藏着这种东西!!有多少都交出来吧!!


原来这家伙藏了这么多……
原来神仙这么吝啬呀……


从此之后，四人拥有了变态的能力。
超高HP！耶！


不要脸，你们用金手指……
经过四人不懈的努力，魔王终于被消灭了！！


塞尔达公主
你们是来救我的勇士么，好感动哦！

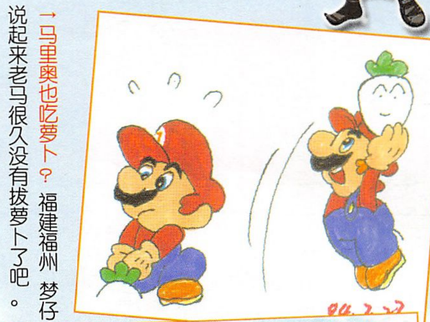

…………


该回家吃饭了。
回家睡觉了。
这帮家伙，见了我连愿望也不想要了么……
就这样四位勇者救了公主也没有要回报，真是新时代的活雷锋呀！（完）

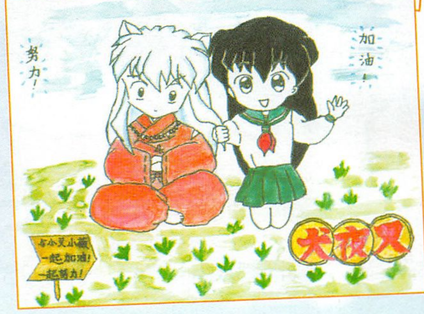




↑特鲁尼克的疑惑 福建福州 梦仔



↑马里奥也吃萝卜？ 福建福州 梦仔
说起来老马很久没有拔萝卜了吧。



↑犬夜叉 天津 李彤
我们和叉叉一起加油，呵呵，谢谢鼓励哦！



↑最终幻想 河北唐山 周德才



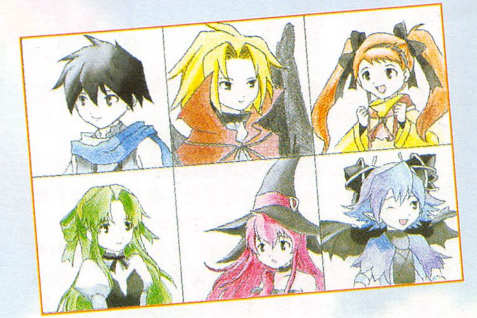
→我们的太阳 河北唐山 周德才
明年的夏天，不知道能不能玩到下一部续作呢？



↑D·N·ANGEL 上海 Monme



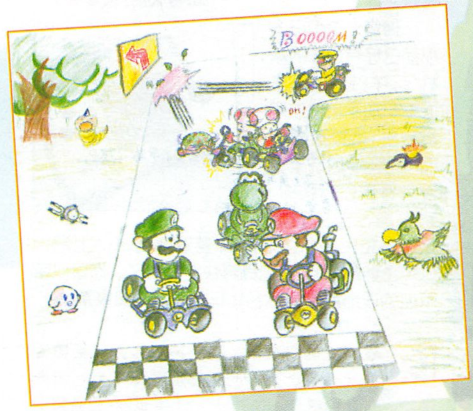
↑风之克罗诺亚 河北石家庄 星隐



↑约束之地Riviera 上海 哀诺



↑柯南 上海 Monme
开始期待下一部剧场版了^_^。



↑马里奥卡丁车 辽宁沈阳 吕成
卡比和口袋妖怪乱入，如果能用它们的特技，对抗性会更高吧。

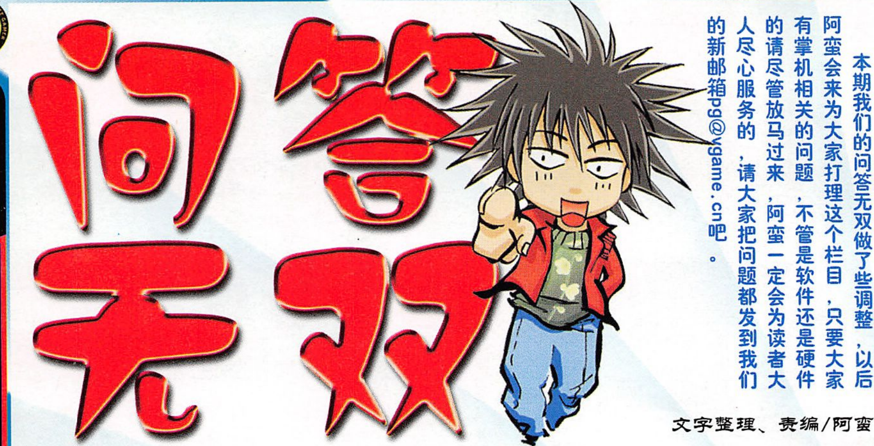


暗凌灌水

大家看到这期PG的时候，应该已经第一时间开始了绿宝石的攻关吧^_^。上期提到过的口袋妖怪原创形象悬赏，我们正热切期盼大家的踊跃参加，凡投稿的朋友都可以参加抽奖，期待大家的参与哟！

来信请至：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》编辑部“任性贴图区”收，电脑画稿电邮至：PG@VGAME.CN同样注明“任性贴图区”收。

责编/暗凌



问答无双

本期我们的问答无双做了些调整，以后阿蛮会来为大家打理这个栏目，只要大家有掌机相关的问题，不管是软件还是硬件的请尽管放马过来，阿蛮一定会为读者大人尽心服务的，请大家把问题都发到我们的新邮箱pg@ygame.cn吧。

文字整理、责编/阿蛮

Q 这次来信不知道该说些什么，但是又有一些问题想问你：

1、有无插FC卡带的掌上游戏机?

2、有无FC和MD这类游戏的烧录器，把网上自己喜欢的Rom烧到卡带里玩，有的话能否介绍一下该类产品叫什么？在哪里可以买到?

3、因为自己在长治当兵，外出的机会很少(电软、PG和典藏一些的东西都是邮购的），所以在长治住了一年多，什么地方什么样都不清楚，希望你帮我问一下长治地区的玩家，告诉我几家电玩店。（山西长治/某读者）

阿蛮：这个日本那面已经有这样的掌机了，不过价钱基本上要和现在主流家用机持平，价钱很高，而FC和MD的烧录卡没有看到过有卖的，玩家自己做的倒看见过，如果怀旧还是把FC游戏烧到GBA上吧，GBA上的MD模拟器也即将快要推出了。您可以留下您的详细地址和姓名让玩家可以和您联系。



Q 最完美的烧录卡是哪一种？如果记忆棒丢失记忆怎么办？问题都很菜是不是？没办法啊，帮帮忙吧！（长沙/黄添翼）

阿蛮：没有最完美的烧录卡，所有的烧录卡都在不断完善自己的功能，质量比较好的当属EZ、XG这样的卡带，您可以参考16期杂志的烧录卡专题选择适合自己的卡带。记忆棒一般是不会丢失记忆的，因为他存储在闪存中，不用电池，理论上就算记忆棒坏掉闪存芯片完好记忆也不会丢失的，只要记忆棒是好的，丢失的原因一般是使用不当造成的。

Q 小弟有几个问题想请教你：

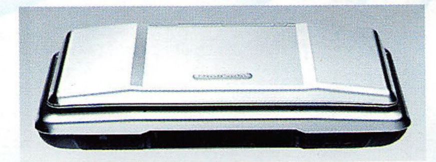
1、NDS何时在我国发售，售价多少?

2、NDS能否用GBA的卡带?

3、NDS发售后几年内GBA（GBASP）会被淘汰?

4、听同学说GBASP要出专用卡带，真有其事?（上海/王君）

阿蛮：NDS在要退出国外市场的时候差不多就能在我国发售了，当然水货会和国外一样有的，价格目前官方没有公布。NDS是使用GBA卡带，而且还能用自己的专用卡带。NDS发售以后其实就等于GBA/SP就被淘汰了，毕竟是向下兼容，不过考虑的价格问题GBA/SP还不会一下子淘汰掉（尤其是国内）。GBA和GBASP都是使用一样的卡带，除了外形不同都一样，没有专门对应GBASP的卡带。



Q 有几个小问题：

1、上一期有个玩家说他的SP背后没有条形码，问是不是假货，云云说是的，其实不一定，我室友的SP是从日本带的，就没有条形码的，他的绝对是正货。

2、我的月光宝盒（SMS2）插上之后，没法将卡带的资料存档存入SMS，老是说什么“SMS为空”，而且对于任意复位功能，我总是用不了，“游戏卡信息”里只有游戏卡的一些信息，没有存档啊！能不能教我一下，是不是有什么次序问题?

3、NINTENDO说要给SP出大容量电池，出来

最爱掌机握在手中感觉（好像握住梦想一半，超酷的！！！）^O^
韩爽，19，女，100013，北京市朝阳区和平西苑20楼C座12a06室，兴趣：打游戏（掌机），绘画，帮助别人……

了没有？　　　　　　　　　　　　　（南京/朱子瑜）

阿蛮：关于条形码日本的主机是绝对有的，您朋友那机器之所以没有是因为没有售后服务，等于在日本被JS宰了一刀，坏掉后也不会得到厂家的售后服务。您的SMS可能已经坏掉了，起码复位功能都是对任何卡带都管用的。目前没有见到任天堂正式认可的大容量电池。

Q 1、我有一台GBA，是紫透的，但不敢确认是否原装的，机号和说明书上的号码是完全一致的，但写的是“MADE IN JAPAN”，用起来“皮肤”有一层磨砂感，型号是AH11139952,最近几个月买的。但是怎么机体型号上面还贴有一张“白条”呢？那也有号码：ALL503113337，这是为什么？是原装机吗？

2、另外，听说美版的GBASP翻新机率会较大，是真的吗？能不能介绍一下美版SP的原装鉴定方法？

3、GBASP有外壳了，我想花钱换个《我们的太阳》限定版，你认为这有必要吗？

4、如果想向《掌机迷》投稿，如果是旧游戏，能不能投（没登过的）？

5、我的洛克人ZERO2能够一血不伤通关，且S级，能否封神？由于是用GBA玩的，不能拍下来，唉——可惜。　　　　　（广东/陈轩）

阿蛮：GBA主机新机器的可能性很少了，还是买认可店的行货比较放心，日本很早就已经把GBA的生产线搬到中国了，看到日本制造就更要小心了。因为市面上基本都是美版机器多（日版机器进价高），所以翻新当然就是用货源充足的了。尽量不要换外壳，毕竟对机器有损伤。投稿的话可以先发电子邮件咨询。只要符合封神要求尽管发过来，阿蛮照单全收。

Q 我可爱的GBA在购入不到一个月，便被我一脚把显示器给踩出了一个月牙。于是拿到购机处询问换液晶价格，380！换了一家，290元！又换一家，200！真是无商不奸啊。不知一个旧机的液晶屏到底多少钱，我正在疯狂省钱ING……　　　　　（河南郑州/陆飞）

阿蛮：这个因为没有什么配件，除非是有修不好的机器而且液晶屏幕又是好的才有可能有屏的，不然JS都会翻新卖的。只要有合适的就先下手吧，价钱也要看JS收的机器的价钱了，当然他们会狠赚您一笔的。

Q 我想问一问在《晓月》中的混沌中的混沌之戒不是在混沌的左上角吃到的吗？但是我并没有吃到呀！请你们给我讲一讲，因为我已经看过第3期中的恶魔地图了。但是这里没有——谢谢了！还有GBASP的外壳多少钱？因为我的SP的外壳已经旧了想换个新的，在SP按键上如果玩长了，就会感到太凹了，没有新SP凸的感觉，该怎么办？请抽空回答一下，谢谢了！　（安徽/肖霄）

阿蛮：混沌之戒要先得到100%的魂才能出现，并不是进入混沌就能得到。GBASP外壳一般在40-50元左右，SP的按键触点就是一个反扣着的“凹”形铁片，和手机按键一样，用长了铁片和上面的垫失去弹性就会如此的，可以换个就好了，不一定非要换外壳。

Q 我有一台GBASP是03年10月31日购入的，可最近我的SP的红灯和绿灯来回的闪（红、绿灯交叉的闪），还有一回SP的灯变成红色了，我把机子关了，过了一夜我再开机就又变成了绿灯，请问这是怎么一回事？我的SP往下一碰就从绿灯变成了红灯，这是不是开关出了毛病了？我是住校平常不玩只有回家才玩，所以机子保养也很好。　　　　　　　　（北京/王峥）

阿蛮：红灯一般在电压低的时候才会亮的，而绿灯是在正常电压的时候亮，不妨您换块电池试一下。红灯放一段时间后开机是绿灯很正常，电池都有一定的恢复期。而开关那里碰一下从绿灯变红灯应该是开关接触的问题。

Q 近期我打算购一台火红版的GBASP，以下有几个问题：

1、是不是美版SP外壳是红色，并且有几张游戏图片就是火红限定版，老板说是。

2、我们那BOSS说SP可以一边充电一边玩，而且是两灯同时亮，电源灯是从红色变为绿色。

3、限定版与不是限定版的SP有什么不同？《口袋妖怪·火红/叶绿》有中文版吗？《口袋妖怪·红宝石》能与GBA上的《口袋妖怪》系列对阵吗？　　　　　（安徽合肥/某玩家）

阿蛮：美版有红色版本的量产机器发售，火红版本是日本的限定版，颜色有差别，包装是美版的红色主机不是限定的。可以边冲边玩的，不过冲满电也不过3小时而已。限定版本和普通版本没有本质区别，只是在收藏价值上有所不同，口袋火红有D商的汉化版，GBA上同语言版本的全系列口袋都可以通信的。



Q 我看了你们关于Sony——PSP和任天堂——NDS的文章，感到钱江后浪推前浪，现在也该是GBA的暮年了，所以我也打消了买烧录器的念头，准备为这两位“新秀”积蓄足够的基金。它们的风采真是酷毙了！它们可谓是PS和PS2的缩水版，我真是连做梦都想快得其一。对了，不知它们的具体优缺点，你们能否尽可能的多介绍一点？还有不知NDS20—30美元的估价有多少可靠性，如真是这样还不美死我们这些“迷”！

（浙江宁波/郑华寅）

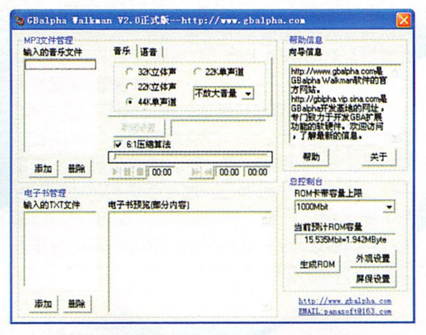
阿蛮：追求掌机画面的玩家很多都想体验家用机的效果，原因是掌机比家用机便宜。NDS和PSP因为其性能，造价将远远超越现在普通玩家的承受能力，NDS20-30美元那是游戏软件的价钱，并不是主机的价钱。想买NDS或者PSP是要考验自己的承受能力的。

Q 我的彩虹赛道单圈14秒36破穆飞的单圈，怎么做成截图啊？我全程47秒08.555，最后一圈没有踩上加速……　（安徽徐州/李茂）

阿蛮：一般截图都是使用GBA模拟器VBA，在按键调整栏中可以自己设定，默认的是F12。如果使用卡带的就要使用相机拍摄下来。

Q 我很喜欢听音乐，可没想到GBA听音乐却要转换成GBA模式，我不知道怎样做，希望您能帮我，更重要的是我希望听到新的音乐，谢谢！　（浩然）

阿蛮；现在如果是想听MP3的话直接可以使用GBalpha Walkman V2.0正式版这个软件，可以直接把MP3和WAV转换，非常简单，音质也不错。

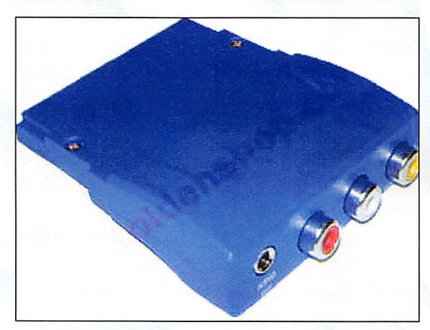


Q 小弟是一PG新读者，原来的GBA屏碎了（液晶），不知能否修？近日想换一SP，希望阿蛮能给介绍介绍购机方面的知识，因为本人怕JS，还有烧卡器知识，万分感谢！

（西安/刘读者）

阿蛮：现在GBA屏幕可以换到了，不过都是从旧机器或者坏机器上替下的，价钱也都不一样，要看JS的良心了。SP可以考虑购买行货的，很快就出了。购机文章16期杂志上有详细的介绍，以后也会继续有的，烧录卡方面会保证每期都有的。

Q 神游有中文游戏吗？游戏画面怎么样，如果我买一个电视接收器能把GBA当屏幕用吗？电视接收器（AV视频转换器）邮购多少钱？偶还有一个小请求，希望你答应。就是让俺上一回《掌机迷》吧！　（河南焦作/刘喜）



阿蛮：小神游GBA目前只有两个中文游戏，GBA电视接收器就是使用GBA做屏幕的，AV转接器大概是100多点，但是不能直接接收电视节目，需要有电视机支持。最后一个要求答应您，您已经上了。^_^

Q 我想问一下，这个GBA电视天线接收器是否可以通过插线来实现接收功能（即有线电视，像电视一样）？用电方面是否很吃电（耗电）？画质如何（与电视相比）？通过有线接收的频道像电视一样多吗？　（广东肇庆/角の弦）

阿蛮：如果是图片中的这个电视天线接收器是可以通过插有线来接受电视的，电力消耗方面会比游戏大，这设备本身可以自己记录几百个台，绝对够用的。



据报道，任地狱公司将公开发售《麻袋妖怪 PG版》，其三大守护圣兽——雪人兽、风林怪、飞月精灵将成为最大亮点（不行，我要多买几份保险）赵亮，16，男，721000，陕西省宝鸡市石油中学高二5班，兴趣：《口袋妖怪》《游戏王》《火影忍者》的动漫及游戏，收集卡片

Q 我有一台GBA,最近我想买烧录卡,可是我已经有了一盘灵锐卡（64M）我想买到与灵锐卡匹配的烧录器,不知要多少钱,还有灵锐卡可以用电脑烧录文字档案和图片吗？如果不行,正常价位（不要太高,中等）的烧录卡有哪些型号？多少钱左右可以买到?我还是一个宠物小精灵迷,不知《火红·叶绿》中文版何时出生。（厦门/陈昕）

阿蛮：烧卡器兼容比较好的应该是火线烧卡器，价钱不到100元,如果要烧图片和文档的话需要先把图片、文档转成GBA格式才能看,不支持直接烧。支持图片烧录的不是很多而且价钱都很贵的，专门为了这个功能购买不值得。《口袋火红》已经有中文了，D商汉化的。

Q 有几个问题想请教：

1、这里BOSS说卖了国产GBA再加389元购买一台原装美国产GBASP是否合理？

2、陈某还想买一张256M的合卡烧录卡（Z），不知多少钱合理？

3、陈某还想再买一张洛克人ZERO3是多少M的卡？什么时候才能出中文版？要多少钱？

（江苏徐州/陈曦）

阿蛮：现在换的话有点亏，GBASP已经全面下调价钱了。256M的烧录卡基本上没有不支持合卡的了，推荐EZ、XG这样的卡带。洛克人ZERO3是64M的游戏，中文版要看有没有汉化组汉化了，行货是不可能了。

Q 现在有几个问题要问一下，希望你能帮我解决。

1、GBA加夜光板后的效果和GBASP一样吗？我不太喜欢SP，一是按键尤其是L、R键的手感不太好，二是因为折叠式时间长了里面的线路难免会损坏，所以我还是比较中意GBA加夜光板。另外有没有已经加好夜光板的成套的GBA卖呢？大约要多少钱？要去哪里买才放心？

2、看了你们对EWIN烧卡器的介绍后我也想买一个，但也有几个小问题：

驱动软件要到哪里去买？驱动软件对电脑有何要求？烧录的时候是自动对文件进行压缩吗？玩的时候只需把卡插到机子上就可以了，还是需要有解压的过程。能不能在网上烧录游戏，能否烧MP3、电子相册等其它功能。（天津/杨润林）

阿蛮：GBA加夜光版的效果还可以接受，但是没有GBASP的前光好，背光太亮，以前在圣嘉的网站上看到过加好背光的，不过价钱比较高，不如买SP合算。所有的烧卡器的软件驱动都直接可以从烧录卡的官方网站免费下载，EWIN卡带不支持压缩功能，卡插到机器上选择好游戏直接运行。目前不能在网上直接烧游戏，都需要烧录卡的支持软件，在软件的支持下可以实现MP3和电子相册等其他功能。

本期包打听

Q1 1、在黄金太阳一中特莱特神树前怎样复活，为什么我总会弹开？希望好心人帮助我。

2、在新约圣剑传说中，遗迹的通路会遇到一些画的机关，要按照什么顺序来才能通过，是不是我走错了。（某读者）



Q2 这是我第一次给你写信，有一些问题向你请教一下：

1、《召唤之夜—铸剑物语》我在地下迷宫9层过不去了，那儿有一个挡着去路，说什么“正在修建中”。请帮我解答一下。

2、《口袋妖怪·火红/叶绿》怎么使精灵生蛋?是在4号岛上饲养屋里把一只百变怪和要生蛋的精灵放到那个老奶奶那儿，对吗？（北京/季超）

Q3 请问《口袋妖怪·黄》中捷尼龟如何取得？《金》中如何救发电场，如何进入关东地区广播塔？（南昌/黄凯）

Q4 《洛克人EXE4》攻略里面的炎山的三把钥匙在哪些区域，我找不到，如何得到？（广东/梁广为）

玩家答疑

A1 关于《掌机迷》Vol.17“包打听”Q2完全解答：

1、湖之矿石场去挖，就是诅咒道具，变成祝福的方法请参考《PG》Vol.11，原道具一定要全秘银状态。

2、是固定的，但挖不挖得到是随机的，建议到达相应层数之前的一层时存个档再下去挖，挖不到读档重来，几率一般，一般五次内可以挖到（除非你运气级差……–_–）。

3、注意，一定要得到前8个才可以在村长家找到，不过前8个也不简单啊……

4、除冬季外，连续10天朝湖里扔一个黄瓜，最后会给你一个蓝果。（苏州/星光飞冰）





封神榜

文字整理、责编/阿蛮

封神五大强人榜

期数	挑战游戏	记录	保持者
3	晓月	BOSS RUSH 1分19秒	广东湛江gfg
5	马里奥A2	通关7分31秒	上海CAB
12	俄罗斯方块	199900	梁明的母亲
14	口袋弹珠台	508亿	左丰芹
18	马里奥赛车	彩虹赛道全程45.61秒、单圈14秒 85	香蕉超人

以上游戏封神记录欢迎大家挑战

本期注目：

1、1命挑战8大“侵略者”
2、封印之剑S级通关
3、机战D一周目零改造通关
4、《动物管理员》普通（困难）模式不损命不用望远镜通关
5、马里奥赛车单圈最速记录
6、瓦里奥制造完美通关



1 1命挑战8大“侵略者”



挑战/讲解：来自上海的孙潇郴

影像详见本期光盘

各位好。我特别爱玩ACT游戏和STG游戏。如今GBA上发售了许多经典的STG游戏，有的难度还特别高！比如宇宙巡航机，伊登战机等。不过本人还玩过一个非常难打的射击游戏，它的名字叫Invader。此游戏有个BOSS ATTARK的模式。就是连打8大关BOSS。在本人研究了一段时间后发现第5和第8个BOSS非常的变态！虽然有规律可找，但你也必死无疑！除非......下面我就来谈谈如何在HARD模式下以最快速度1命对付这8个BT家伙(而且不去SHOP买保命炸弹)。有说错的地方请大家多指教。

第1个很简单，有规律，可以轻松躲过BOSS的攻击，上上手而已。

第2关的BOSS也不算难，关键是小心5门大炮的霰弹攻击。不要急，慢慢打。(此关一般可以得到“兔头”子弹)

第3个BOSS就难了，要注意3点1：打中“苍蝇”的前抓会反弹子弹；2：它嘴里吐出的泡泡可能会致命！要小心躲闪。3：就算“苍蝇”的前抓被打坏，其喷出的绿色火焰也会使飞机中弹。

第4关是比较容易的，只要会躲BOSS发出的5枚导弹即可轻松干掉它！

第5关是个有规律但其中也有没规律的地方！BOSS的中间两边的2门炮的发射方向是随机的，边上的激光有发射前提示，中间的炮则是跟踪的！本关就怕中间两边的那2门炮的发射方向！如果BOSS的发射角度刁钻，你就100%毙命！不过有2个方法可以不死，那就是放全屏炸弹消去敌人的子弹或者快速连续地按A键用“兔头”子弹先干掉那两门炮！

第6关的那条“巨虫”很简单，用保守点的

游戏、《电软》和《掌机迷》让我永远有童年般纯真的快乐，做个大男孩真好。愿任天堂一路走好！
北京 王越

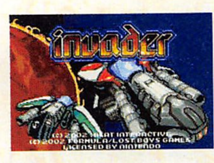
方法打它即可，注意的是千万别撞到它。

第7关是个巨大的BOSS，这个BOSS的周围有一群小兵围着转！难就难在那群旋转的小兵不定时发出的子弹！如果BOSS发出一圈霰弹，那么小兵就会跟着发射子弹，此时如果你不引开小兵的子弹的话，后果将是中弹而亡……打本关时一定要用攻击力较强的“兔头”子弹！否则你就要和他慢慢玩，没那么轻松了！

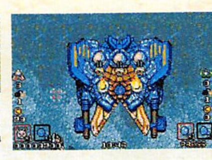
最终关的难度非常高！正如刚才我讲的，本关的确有规律，但某些情况下我方飞机必将中弹，这是逃不了的……（不信？你每次打它都不放炸弹给我看看！）汗……此时只有用炸弹了，反正最终BOSS了，把以前积累的炸弹都送给它享用吧！相信这个BOSS很快就挂了……

在玩本游戏时，有几个技巧是一定要掌握的：1：狂按A键可以使子弹的发射频率提高，这点很实用。2：挑选并保持和升级自己所喜欢的子弹来对付各个BOSS也是降低游戏难度的最好方法。（推荐“兔头”子弹）3：BOSS挂后会出现许多金币，20个金币就能在“SHOP”里买到1颗炸弹！所以要尽量多吃金币积累炸弹。本人觉得“兔头”子弹对BOSS的确具有较大的杀伤性，在我录像中只用了一颗炸弹惟独用于第8关的超BT BOSS！如果你用其他子弹的话，可就没那么容易对付咯！

好了，以上就是我对这个射击游戏的一些经验和看法。在玩的过程中只要注意以上的最重要的3点就能使这个游戏的难度大大下降。也许还有很多人没有玩过此游戏吧！那就快去尝试一下吧，说不定你还能比我玩的更巧妙！









阿蛮点评

孙玩家可谓是这里的熟客了，很多动作游戏都留下过他的身影，真不愧是一个动作游戏强人。这次带给大家的是一款射击游戏的全BOSS1命单挑BT记录。射击游戏BOSS战不难，难的是不损命不放保命炸弹，如果没有一定的功底，光是躲避子弹就应接不暇了，大家一定不要错过光盘中的精彩影像。希望其他的玩家也能找到自己玩的最好的游戏的一些BT玩法，封神榜可是会很乐意给大家封神的啊。^_^



封印之剑S级通关

挑战/讲解：来自云南昆明的尹俊

封印之剑在发售后曾被日本权威杂志周刊评了36分，这在纹章作品中可是最高的。封印之剑的通关评价总分为6项：攻略评价、战斗评价、生存评价、经验评价、资产评价、强的评价、攻略评价和经验评价是其中最难达到的，下面我为大家讲一讲达到S级评价所必要的一些条件吧。当6项达成A时，总评就是S。攻略评价：也就是用最短的回合数解决战斗压制王座，但其中又要挖空心思的多赚经验，可真有矛盾的感觉。能一回合结束战斗可不要拖到下一个回合啊，也许这一回合就左右了你的评价。

战斗评价：一般玩家都可以达到A的，如果是新手，那么就多增加战斗的效率（所谓战斗效率就是胜利数/战斗数）。

生存评价：不死人就行。

经验评价：这是最难的一点，封印之剑相对于烈火之剑在经验上，是很严格的，它不像烈火给的那么多的经验。具我这个记录的不完全统计，我在游戏中一共获得了55000的经验。个人估计封印的经验评价要达到A需5000左右。比起烈火，不是多了一星半点。（烈火达到经验评价A要8900）这对玩家的战略能力有了一定的考验。要达成经验A评价，下面几个角色占着









举足轻重的地位。游戏中的3个小偷，两个光法师、两个骑马理法师。他们所得的经验比一般角色要多，但这类角色初期比较弱，如何能两全其美就看玩家水平了。推荐14章理想乡为了3个小偷练级最佳场所，在这里可获得N多经验。如果在斗技场骗经验的玩家可要注意，回合数不要影响攻略评价，一不小心便会功亏于篑。

资产评价：就是钱的多少。14章中的半价票一定要找到，多用半价票买东西，在初期获得一些提升能力值的道具能省就省。N多Boss身上也有值钱的东西，用小偷偷掉，然后注意一下几个特定章节完成任务后可获得值钱道具。11章友军飞马和弓兵全生存有积压自兵种，转职道具一个，过版全村庄保护完好，还有英语之证。14章女暗法师到达右上角可获得其转职道具一个，15章黑骑士部队全撤离过版得骑兵转职道具一个，20章B全村民撤离也得天使之衣一个，随便一算也是30000。

强的评价：全5项A，这也是A。（俺不懂日文，唉……）



在通关后激昂的音乐下看到，总评为S时，那感觉不错，在二周目Hard版中我也通关过，但只能拿到A的总评，本想也玩个X级当Harcl版太BT，有的杀脑细胞，但只要我有时间，我还会挑战的。GBA纹章新作将于10月7日发售，在这漫长的2个月，大家是否“重燃”封印的感觉呢？不要多想了，Came on Go GoGo……

阿蛮点评

说到难度最高的SLG游戏的话大家一定都会联想到《火炎纹章》，本次尹玩家投来的《封印之剑》的全S通关可以说相当难得，而且是使用卡带直接创造的成绩，起码可以排除掉使用即时存档的嫌疑，所以说是个相当不错的成绩。说来惭愧，当初阿蛮玩这款游戏的时候也不过是个B级别而已。



3 机战D一周目零改造通关



挑战/讲解：来自云南昆明的尹俊

继PG15机战天空秀了一回后，我最近又达成了机战D一周目零改造通关。（这可是用卡带完成的）其时，这只是我第 二次玩机战D，发售时草草通过 一遍，在这次游戏中还有段小插曲。由于机战中后期章节敌人的增援会有N次，这样让我在精神的使用上格外小心，好多机师过关后精神根本就没有用过。（不看攻略的后果）不过这也为我从不重打从不坠机从不Game Over打下了坚实的基础。废话不说，让我健美操起“家伙”，再次去体验媲美家机的画面，热血无比的机战吧！下面我强调一下达成零改造通关时所要注意的一些问题。

1、和机A一样，等级依然是一个很重要的环节。等级和精神等多项能力值成正比。由于机力系统上相对于机A有了一定的改变，建议主力攻击类角色升级时给的鼓励值加射击或格斗，这对提升攻击伤害值很有帮助。（卡缪理论上因加射击，但对零改造通关格斗更有价值。因机D出现了连击攻击，所以排兵布阵时，注意不要连在一起，不然后期敌兵给你一下，你会S/L的。

2、由于浮游炮改为EN后，让此类NT拥有足够的EN是很有必要的。推荐使用芯片：每回合恢复%的EN、EN上限加50或100。NT机师相









虽然现在已经是高三了，但对掌机仍然痴迷；我希望国内游戏界在今后的日子有长足的发展（一定会），更希望自己能够尽一份力！不管怎样我一定会坚持到底！王帅，17，男，262100，山东省安丘市第一中学北校区2002级6班

对于其它角色来说，回避在前中期还是够用的。

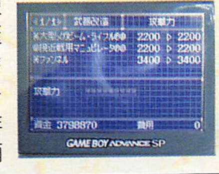
3、像流龙马等众多超级系的角色，由于命中率的问题，后期根本打不着敌方杂兵，这时在个人能力中装备命中上升的能力便可解次这类问题。在零改通关中超级系NO.1的战斗力。对于阿强等辅给修理类角色，在它们身上可装备增加装甲的芯片，鼓励值和个人能力都加防御。（法除外，她可装备加运动性的芯片，鼓励值和个人能力加回避。

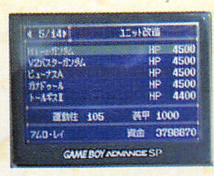
4、注意身上带有恢复芯片的某些强力BOSS。他们往往在HP不高时便会使用此类芯片，所以当他们HP差不多时，就一招解决吧。

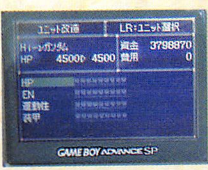
5、这是能否通关的重要条件，バサラ和シレーヌ这两个角色是必练的，因为他们驾驶的机体具有在战场上提升各项能力值的特殊能力。这对在后期杂兵对阿姆70%以上时，更能显现其重要性。有了他们，众王牌机师才能找回“自信”。（所谓自信，便是把对方的命中率压得很低。）建议在バサラ的机体上装备一块大型弹药库，这样他的地图武器就有两个残弹了，非常适用大范围的提升机师能力。

6、最后说一说最终章的打法：让两名具有脱力精神的角色装备非常食，让另外几名角色装备减少30%装甲的武器芯片，一切完成后，The last Mission start搞定前章中的两个BOSS后，进入后章，一路杀上去清除BOSS身边的几个杂兵后，脱力减少30%装甲武器攻击后，围起而攻之，击坠一次后Boss重生，再次用脱力加减少装甲武器攻击后，再次围殴BOSS，夏亚最终武器一击，Misson all over。从之后的通关画面可以看到每个机师的总改造费用都是0，零改通关达成。

机D发售也有一个年头了，众多Fons早就通关数遍了吧，真希望在GBA末期游戏中还能看到一款128M的机战，这也许是空想，就说到这里，望大家都来体验机战中那嘈激的“纹章”感觉吧！







阿蛮点评

机战向来都是很简单的SLG，只要用钱改造后非常的简单，不过要说是完全不改造通关的话对于机战FANS来说可是一个不小的挑战，起码会比普通改造后增加难度和大量游戏时间。为了增加攻击力只能不断的强化角色等级和合理使用各种芯片。和文章发过来的卡带阿蛮完全检测过了，所有机体没有任何修改，即时存档在最终话BOSS最后一击前，所有杂兵都被消灭，可以行动的机体还有4、5架，任何一机都可以做掉BOSS。看来尹玩家很喜欢挑战这些很麻烦的另类玩法。



《动物管理员》普通（困难）模式不损命不用望远镜通关



挑战/讲解：来自山东省淄博的韩飞

影像详见本期光盘

《动物管理员》作为同名FLASH游戏改编而来的游戏，以其简单的操作和无穷的趣味无疑赢得了大批玩家的喜爱，下面我就来说说挑战游戏的要点。

第一： 因为是在困难难度下，分数为简单难度奖励分的3倍，换来的是时间的流逝速度大大增快，所以手感要好，头脑要清醒，尽量减少误操作。

第二： 多运用余光，将那些较抢眼的优先消去。（如深红色的猩猩）

第三： 注意休息，游戏在LEVER10、15、20、25分别结算一次，结算后时间全部恢复，尽量利用吧！

第四： 虽说是小品游戏，但玩时请保持紧张，因为LEVER20以后，会让你体会到时间的珍贵。

第五： 要想得高分和快速过关，最好的办法就是连锁，若你认为连锁很困难，请优先消下面的动物吧。

第六： 因为不用望远镜，所以还是在正式挑战前多找找感觉吧。

第七： “NO MORE MOVE”画面没有可以捕捉的动物时，就会出现。又加分又加时间而且还提高特殊活动块出现的概率，多多达成吧。

谈了要点后，再说说具体打法：

LEVER1-10： 没难度时间流失太慢，没什么难度，尽量快过吧！

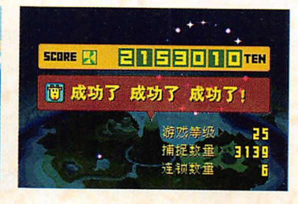
LEVER11-20： 时间流失较前面的LEVER有明显加快，眼明手快才是王道，多多利用特殊活动方块，在消去动物的同时要快速寻找下一目标，尽量做到消去不间断。

LEVER21-25： 时间流失速度相当变态，单消补充的时间已跟不上消耗，一味单消只会让你挣扎在时间殆尽的边缘，所以这一阶段运气变的重要了，此段的活动块就是救命草啊，特殊活动块出来后就马上点吧，幸运的话还能造成连消，足够你喘口气了，还是那句话，时间是不允许你失误的！

好，游戏的技巧就说到这里吧，剩下的就要交给大家了，希望大家都来试试这个休闲的好游戏。







阿蛮点评

在玩很多游戏的时候都要有一个手感，这个游戏就是如此，他并没有什么高深的难度，只要大家在玩的时候有一个好的手感和操作时的灵机一闪。游戏并没有什么固定的模式，因此每次游戏给人的感觉都不一样，尽管只是通关也不是那么轻易的，封神可谓理所应当。



瓦里奥制造完美通关



挑战/讲解：来自青岛的刘涛

现在我的记录是170000分，刚开始打它的玩者打到这个分可以说是会玩了，要入高手行列就向250000分冲刺吧！

首先： 要创高记录必须在HIGH的速度下玩，原因当然是因为消一个病毒的分数多。

其次： 要在有限的关内得更多的分数，方法上面说过了，病毒一个一个的杀死，是浪费！起码一次2到3个吧。

最后： 就是多玩！呵呵，自认为本人的游戏智商很高了，但是看了封神榜上的达人，还是暗自神伤。俄罗斯方块我的分数和他差不多，希望以后有机会破记录。但是口袋我就不上了，那家伙真有空！！！

我一直以为200000万以上的分数不是很高，真没有想到40000分也叫记录吗？可笑！当然我是在这空口无凭，我的D卡早因为久置而电量耗尽，无法为自己的成绩留下证据，现在又是在乡下复读根本没有空再去创个纪录。但是希望告诉我怎么将自己玩GBA的游戏过程做成电影CD，简单告诉我，国庆节我们歇着我就回家再次努力把记录寄给你，哪怕是张照片也好，起码证明我没有说大话。还有好多的自认为可以封神的记录都想拿来一试。唉~！等一年吧！毕业上大学后我会让你们知道有个叫"禾儿"的玩家。



对了，玛利医生还有个变态玩法希望有人来挑战，我已经完成了。把速度调到最快，级别调到最高，然后把病毒全部消灭。这个玩法有几个难点。刚开始给你的反应过程极短，要来好多次才能SAFE，但是不要以为过了开始就赢了。因为越到后来速度越快，和开始时候的最高速又不是一个档次了，巨快！-_-！我曾经玩到只剩6个病毒却又因为没反应过来而失败！@_@~

好了就说这么多，却没有拿出证据来，惭愧啊！我知道下期应该不会再登关于瓦里奥制造的文章了，但是真希望通过一种方式告诉众多玩者别被60000吓着，太一般了，去挑战250000分吧，那才是水平！

阿蛮点评

瓦里奥制造这款游戏一直让人爱不释手，里面的很多小游戏玩起来还是相当有难度的，这次的马里奥医生就是一个，刘玩家把这个分数打到170000却属难得，看到还有增加的余地不知道是否还有玩家打算破掉现在的这个纪录呢，有信心的玩家就投来自己的记录吧，不过这次最可惜的就是没有图片或者照片，以后这种情况玩家可以直接把卡带寄到杂志社，使用完毕我们会再给您送回的。



6 马里奥赛车单圈最速记录



挑战/讲解：来自乌鲁木齐的Septem　　影像详见本期光盘

自从看了11、12期福建达人PUPU的赛车记录后，真有种觉得自己太菜想找个地洞钻进去的感觉。尤其是1－1关，我自认为还不错的成绩竟比他慢了1秒多，于是开始重新挑战。也许是竞争才能出成绩，之前的记录被我一次次刷新，直到几天前翻出来12期PG一看才知我已经超过他了（爆汗…）。

现在的成绩是50秒51，而我认为真正的极限是在50秒以内，因为我第二名的成绩中最后一圈跑出了16秒60。如果前两圈在16秒70以内的话，进50秒是完全有可能的。

录像与截图在此献上，大家按照录像中的跑法跑就行了。

玩这游戏快两年了有些心得：天天玩这个似乎很难提高成绩，但隔个十天半月玩一次却经常破纪录，大家不妨试试。目前我还在以2周到一个月破一次记录的状态继续游戏，希望各位高手也努力，看看谁第一个进入50秒（要是还有比我快而没进50秒的高手的话，建议报个姓名就行了，别写文章了，占地儿…我这篇也有点儿占地了－_－‖… 反正进50秒应该是迟早的事儿吧）。还有，跪求马里奥赛车其它关的最速录像，尤其是1－2关的！







阿蛮点评

玩《马里奥赛车》这个游戏的玩家还是真不少，几乎是每期都有玩家投来相关的封神，而《马里奥赛车》的各条赛道的成绩也不断的被刷新，可见此游戏的魅力。看着越来越快的成绩，不知道到底最后的封神会落在谁的头上，各位玩家继续努力吧。

阿蛮语：

杂志在变化，封神榜也在变化，本期开始每一个季度会对玩家的成绩进行一次封神，3个月内在5大强人榜内的任何一个记录没有人挑战的话，就将对本成绩封神，被封神的玩家都会得到意外的奖品，还希望有更多的玩家能够参与进来。本期开始征集《马里奥弹珠台》的封神记录，有信心的玩家尽管放马过来。

投稿要求：

1、文字稿件，为了防止作弊行为发生，稿件要附带显示封神记录的相关图片。

2、有影像的封神记录，影像除了有封神的文字讲解外还要有配合影像文件的说明文字，光盘采用的影像文件会有影像稿酬。

3、所有投稿请发到PG专用信箱：pg@vgame.cn

须弥桃夭

——掌机「恋爱游戏史」

文：LinkTON
编：娜卡

从1989年4月21日到今天，各类掌机上的数千款游戏已经使很多游戏者感到自己所面对的乃是一座须弥大山，穷尽一生，或许也只能对其中的某几片角落有着较深刻的认识，比如山中某片有着灼灼其华的桃花的桃林。

在游戏的须弥山中，那一片桃林正是我们下面要讨论的--掌机上的养成、恋爱类游戏。

以下的这些文字，就是对这十数年间流传在掌机上的此类游戏的一个总括，如有错谬误漏之处还望指正。

一、掌机上的养成恋爱游戏的源与流

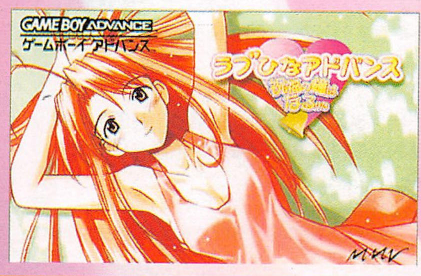
我们如果要探询某个事件的前因后果，最好的办法就是——正本清源。因此，当讨论的对象转移到了掌机恋爱养成类游戏上时，我们首先要做的就是寻找她真正的源头。

把时间往前推吧，我们在1997年7月18日可以发现一款由Kid开发的GB游戏《口袋恋爱》，在此之前是否有类似的产品在掌机上出现呢?

从理论上推导应该有的,从1989年到1997年GB系掌机屏幕一直都是用夏普的SNT液晶,不存在显示障碍问题。至于卡带所使用的MMC芯片也不存在问题,游戏的容量理论上也是可以达到16M的(不过这个得看软件商了……所以GB第一个16M游戏才会在1998年出现)。既然如此,理论上的掌机养成游戏的祖先应该在1995年左右随着1994年心跳在PC－E上大红大紫的时候出现。

可推导归推导，最可能的时间段内记录偏偏是一片空白。更值得注意的是，从1989年以来掌机的主题都是ACT（尤以移动卷轴类为大宗）和RPG（迷宫探索为大宗）为主。

对此，我们只能把眼光放到历史上去，1989年发生了什么事呢?



对日本动漫发展有所了解的朋友也许会记得"宫崎勤事件"和"恶书扫除运动"。这两件事导致的直接后果是把大批的不良漫画家驱赶到了游戏厂商那里。然后就是PC－9801的XX大丰收了。（不能否认，98游戏中有很多佳作，但在全年龄的游戏又有多少呢? 具体数目不必计算了，这是会令文部省汗颜的。）这使得"美少女游戏"这个名词与H几乎就是直接挂钩了。个性保守的任天堂怎么会容忍此类产品直接出现在自己全年龄属性的游戏机上? 于是在相当长的时间内，在家用机上只有PC－E把98中的部分名作介绍开来，随着时间的流逝，社会环境对此类游戏的认识终于开始有所松动。到了1994年，令人惊喜的时刻终于来到了。PC－ECD在这一年间推出了包括初代《心跳纪念品》以及移植版《同级生》在内的一批大作，虽然靠他们拯救PC－E的目的最终以失败而告终。但他们所代表的游戏类型却在此后抬头了。但因1994年末次世代战争爆发的关系而暂不被人重视。在1997年胜败已定后,有些厂商考虑到可以把自己的作品搬上GB,Kid社就是其中一个吃螃蟹者。随后就有了这部《Pocket Love》。本系列也就在看似无意间展开了自己的发展进程。

以上我们已经分析了解掌机育成类游戏的起源.正本清源之后,就是分析游戏分类了。分类的依据是游戏的基本特征，大致有如下流派：

1、心跳—KCE系

这类游戏的基本特征可以从它们共通原型《心跳纪念品》中分析出。游戏中存在与主人

公的育成相对应的复杂参数组变化（参数组一般为7到9组），具有在表格中可以分辨的严格好感度判定，有6~12人的女性角色存在于游戏中。音乐没定主要用于突出人物性质。具有以上特征的产品在1994年后可谓长期霸占了家用机平台（它们的大败退应该是发生在1999年后）。时至今日它们仍是育成类游戏中一个不可忽略的类别。在掌机上,它们也是那种相对讨人喜欢的类型。有一个例子可证明它的地位：EnterBrain的《模拟游戏创造》所提供的范例，就是此类产品。



但该类型并非完美。它也有自己的致命伤，其一：流程耗时相对较长，此类作品多为模拟高中等学校生活。这样要完成一遍游戏。没有个三五小时绝对拿不下来。结合上文所提到的游戏特征，完成全流程就要破关。7~13遍乃至更多，这样，要彻底打完一盘卡就要花上40~80小时。考虑到掌机在就用中的效果。实际时间将远倍于此。这些作品中最好的例子就是《心跳纪念品Pocket》，笔者当时曾花了一个月才完成两个版本。其二，人物日趋符号化。老实说，要说此类作品的人物设定单薄。也是有失公允的。但当我们把目光带回此类原型时，就会发现，无论从人物背景设定还是人物造型来看。在心跳后都没有较大突破。也许其中会有个别例外，但总的来看，可以认定是一个模子倒出的产品。不可讳言。既然有一个好的模板存在有何必另辟蹊径？其三，系统流于僵化，举个最简单的例子。在此类作品中。平日学习休息日打电话或约会及散步。可谁都知道，电话天天都能打，散步就更不致于非得周末才可以。可在这有着悠久历史的系统之下，合理的想法只能算是"无视规则"。过分的音乐传承，此类作品一旦形成系列便会有一个固定调式。比如《心跳》那首为人耳熟能详的主题曲以及与之完全可以形成联系的插曲。可久而久之，你就会在该系列其它作品中感觉到所谓的"阴魂不散"，可这一点却不能随意改变，一旦有所变动，就会因不受认同而遭到失败的。

目前，我们在掌机上所能找到的大多数KCE作品大多属于该系列，其它属于这个系统的还有口袋恋爱系列的那几作。以及在GBC后期上的那两部《樱大战》。它们按划分是符合条件的。

2、98——NEC系

此类游戏的起源比起上类更为明显，它们大多脱胎于98游戏（98游戏PC——9801游戏之简称）。98游戏的特点可谓众所周知；几乎每部作品都有40万字左右的庞大脚本。它们的美工水准更是可称之为惊世骇俗，流程中在不经意间变化。更依靠选择支的变化等一系列AVG系的手段，来进行剧情的展开与好感度的调整。由于继承了先辈的"光荣"传统，我们在刚刚接触此类作品时铺天盖地而来的台词与时常在游戏中出现的精美（有时提高露出度）CG会给我们留下深刻的印象。很多人在日文不通的情况下都会因为那几张CG而死撑下去，而对稍懂一点日文的玩家来说则可在体味剧情的变化中享受游戏。相对于前一系列的绝对长流程。本类型的耗用时间要少很多。一般一周需耗用2~3小时，全流程不超过20小时。由于本类型的剧本设定存在着作者的变化等变数。因此，在本类型中，人物的形象就显得个性更加明显（不过，这是以几万字的代价铸就的）。

本系游戏的命名原因的第二点就是：它们多是NECJ出品，FANDC制作。FANDC公司是一家在美少女游戏界声名显赫的厂商，该厂商旗下FC01、FC02、FC03、CockTail，SHALLLUCK 等部门有着几十款著名作品的注册商标，PiaCarrot系列就是其中著名品牌之一。但大家如登陆了FANDC的主站时就会吃一惊，这也许就是美少女游戏长期不受任天堂注意的原因吧。



本系列在GBC上仅有PIA Carrot 2.2。在高位元掌机上，显示升级此类作品大量涌现；32位色的显示下，精细CG的特点才得到了勉为其难的体现。

3、其他类型

①育成ナンパ（Nappa）系

这种类型来自于早期的PC——9801游戏，源自《卒业》《银河公主イイナ》等古老的系列。此类型的精要只在三个字"师生恋"。通过提高育成对象的参数，并与之交往，最终造成



好感度的提升，达到进行游戏的最终目的的"告白"。在历史上。这个系列因为某部《卒业》的失败而引起了系列的没落。它最近的作品出现在WS和GBA，分别为复刻的初代《卒业》和《诞生》豪华版以及今年4月发售的《宇宙星路》，它们的存在体现了该系列的顽强生命力。它们明白地向广大玩家表达着一个信息：老兵不死，只是隐退。





②KID补完型

这个类型特指1999~2000年间，KID社在掌机上所推出的一系列以补完或充实32位元机作品为目的的几部作品。比如作为PS游戏《Memory off》前传性质的《Memory off.pure》，有作为SS游戏《Kiss より……》后传性质的《海岸小夜曲》，以及作为PS游戏《Infinity7》补完性质的《Infinity CURE》的剧本，这些作品有着较高的素质，在KID正在赶工的时期仍能如此，实属不易。而《Infinity CURE》的剧本，后来还被用在DC版（顺带捉一下，DC版的目的与NGP版是一致的…）。

③女性向系

女性向的育成游戏一直都是有着一定程度的市场基础的。这类作品都有着缠绵过头（大家原谅我）的情节与精美的CG。定位与98——NEC系存在某些不谋而合之处。可CG的要素成为制约该系列出现的一大瓶颈。耽美狂们是不会容忍用56色的CG来表现美男子们。这个问题直到GBA出世才得能解决。KOEI在这一项上有着无可匹敌的能力。ATLUS的《普里克拉俱乐部》是其中罕见的异类。

以上分类，就是根据目前掌机育成游戏的实际状况得出的一个简单分类，也许存在含混之处。但目前游戏内容早已不再单一，想推出相对详细的分类实在是一件头疼的事啊。

以上我们对从1997年到最近的恋爱育成类游戏做了一个简要的分析，在完成了鸟瞰后，很有必要把目光从高处拿下来，移到那些曾经(也许已经躺在架中、布满灰尘）或正在给我们带来快乐或美好回忆的作品中去吧。

二、历史中的名作们

1、永远的架空小城——恋原

1997年7月18日对育成类游戏爱好者尤其是日后的恋原市市民们来说是个绝对值得纪念的日子，这一天《Pocket Love》的背景地区，恋原市正好出现在游戏世界的日本地图中。

初到恋原的市民会发现自己的日程表是分为上下两行的——原来上午下午可以有不同的安排。每周都可以打工挣钱去，虽然时间有限，而且与俱乐部活动冲突，但能赚到钱，这感觉本身就不错呀。

安排完了日程，就应该去上学了，在这家高中里看似有很多人，可实际上能认识的只有这么八九位（七女二男，详见附表），运气好的话会遇到某些小动物。开学第一天就会有可爱





的女孩儿和你打个照面，嗯，在学习之余同人家交个朋友也不错。

到了周末就有机会打电话了，准备给对方打个电话吗？且慢，电话号码确认了吗？据我所知，恋原市内是没有姓早乙女的人的。资料还得自己打听才来得牢靠啊。那就学习吧，看看是否有机会从别人那里套出些东西。

终于在某一天下午放学的时候，在路边的公园（通常的称呼是"近所的公园"）那里，她把那个困扰了你很久的资料传达给你了，……这个刚开始的疑惑想必给很多玩家们一个下马威吧。但当你回味起来时，却会发现，相对于本作中所存在的其它问题，这个电话号码的入手又显得多么的不足道。但这些问题埋得都不浅，让我们一一找下去吧。

①喜好问题

关于个人参数。喜好等的资料是随电话号码一同入手的。因此，我们可以从这份信息中发现很多人（也就那7位）的好恶，有些简单的不用说了，比如るるな讨厌数学，就不必送给她数学参考资料。ももょ喜欢游戏，送她游戏自然是正解。但有些人就很特别，比如水树与那本《星星的故事》（ほし の はなし）按照资料，这本小说应该用处不大，可这本书偏偏却有不错的效果。在送礼过程中，送同样的礼物绝对是此中大忌，但在这里却是有效的！结果"提前购入大批同类道具，轰炸式送礼"竟然成为了本系列的一个传统攻略要诀。（汗~）

②约会问题

在本作中初期约会成功率不高，到中盘时仍有相当高的失败率，这个倒也忍了，可恨的是当在同一天中进行第二次约会行动中，你似乎很难逃脱失败的命运，甚至拉她们去喜爱的场地未必难以奏效。

想在约会中触发事件吗？这可得在苛刻的时间内进行了，全流程不过八个多月。

③好感度培养

在本作中相当数量的行动的执行与好感度相挂钩的。连续实行与攻略对象爱好属性相同的指令可以对提升与对方的注目度，注目度的提升则对好意度爱情度的变化大有影响，有些俱乐部的行动指令正巧属于这类。于是另一个"邪恶"的企划诞生了。按照某种流行说法它应叫"Dash胜平方案"。其主要操作方法是通过不断更换所在俱乐部来达到提升好感度的效果。这个应该是无数玩家的经验之谈了。

④好感度的构成

在游戏过程中好感度的变化状况是可以随时在指令菜单中观看的，但它所表示的内容则是令许多人颇费解的。在表示来往的箭头中央只有一个叹号（大小不等）。这个叹号表示什么呢？在97年笔者初玩本作的时候也不清楚，但在前几年玩到NGPC的If后，问题终于解决了，在If的相同位置，共有三排类似参数，分别用以表示爱情度（爱情度）、注目度（兴趣度）、好意度（亲密度），叹号只是注目度。在显示有限的初代中，只出现了前两种参数。爱情度的增减是由约会决定的，它也直接左右告白的优先顺位。注目度左右的是情书这一类事件的发生。在本作（抑或本系列）中可以通过调查女生的流言来判断爱情度的高低。从"どう思っているの？"这种问话查出爱情度最高者，从"じゃあ二人の关系は？"查出注目度最高。当两参数达到最高点时，Happy Ending就是情理之中了。



类似的问题还能举出相当一批，囿于篇幅只能到此为止，这些问题给游戏进程带来了为数不少的乐趣，使玩家在解决过程中得到了相当的满足感和成就感，从这个角度来说，本作是一部成功的作品，它到目前为止在日本都有着相当数量的拥护者就是最好的证明。

值得一提的是，本作附带有CD同捆发行，也许在游戏刚开始的"与CD连接"指的就是将GB与CD机连接，从而使玩家能听到女孩们的自我介绍，笔者没有相关设备，只能猜测了。

一年之后，本作的续作也发售了，相对于前作，续作在剧情方面多下了不少工夫。这一点就集中体现在被人称为"表/里主角"的两位人物身上，由美姐姐的妹妹自然是表主角。而里主角则是被大家忽视的三无少女武宫沙贵，她在剧情设定中是因车祸而有些自闭。与自闭症患者的交往是既费时又费力的，更何况这个自闭者又是个书读的很多的人。与其有关的台词简直可用头疼形容(不过也多亏了有她的流程,不然完成全部只是与正常人打交道岂不太无聊了)在交往的过程中,你可以发现她所特有

的治愈素的气质。也许，她正是掌机上较早的治愈系形象之一。

同前作一样，本作也有CD同捆发行，Kid为了促销，还发售过两张CD与一张广播剧同捆的套装，这对恋原市市民可真是价值连城的圣物啊。



时间进入到1999年，在这一年里掌机大战正式打响，任天堂的GBC、SNK的NGP、Bandai的WS为了争夺一块地盘打的天昏地暗，在这一年中，Kid社对任天堂有些不太关注了，他把很多作品放在了另外几个机种上，比如这款复刻初代加强的《Pocket Love if》。对已完成过初代的玩家而言，本作是既熟悉又陌生：熟悉的是系统完全一致，（区别只是假名换了汉字）至于那些系统BUG，也是一概保留。陌生的则是增添了几个新系统。1、饰物系统，在流程中可以在商店购买饰品然后作为礼物送出，这个是旧有的部分。在本作中随着好感度的提升，女孩们会在约会中带着它们出现，（而且还有特写！）2、换装系统，这个是约会之前的一件必修的功课，你必须选择出门穿的外套、裤子、手表，皮鞋还有香水。这些安排会直接左右约会的成败（不过令我不快的是，那里为什么没有"八九佐官装一式"）。

在人物上本作有了重大调整，删去了首作中的森园美里与爱川凉音，而改为新人冈田ミレイ与小林木之叶。前者是海归，后者则是热爱漫画的眼镜娘(也许也会参加同人展……)。这两人在游戏中相当活跃。从一开始由冈田做自我介绍这一点就可以看出初代确立起来的人物体系已被颠覆。这种大胆求变的做法得到了一定程度的认同。



INFINITY インフィニティキュア Cure.

在剧情上，本作确实不枉担"强化"之名，在CG收集模式中共有54张待收集，这也就表明着，平日事件，特殊事件，算在一起将超过80个，对于16M卡带，它是比较多的。可事件的触发却相当麻烦。个人认为它比《心跳纪念品2》的事件触发率还要低，而NGPC本机时钟的限制起到了不佳的影响。

总的来说，由于继承了初代的衣钵，本作的素质还不错。但由于平台问题，这一作理所当然的销量不佳把系列陷入了低谷，从此在发售表上暂时消失了恋原人的身影。

也许Kid会回心转意，把恋原的传奇搬上GBA?……只有耐心等了。

2、炮制男朋友?!

在日本的游戏界，ATLUS公司向来是一家有着"不安分"历史的会社，而这点"不安分"也注定这家公司要在游戏的历史上留下一点证明自己地位的东西，比如下面的就是其中之一。

1997年10月12日，就在《Pocket Love》发售后不久，ATLUS在GB上推出了一款面向人群为女子高中生的类似杂烩的作品《普里克拉口袋》，本作的主要目的是通过小游戏来取得谜之生物，"普里克拉"（可这东西怎么看都像该社的吉祥物…），最终取得"普里克拉女王"的称号，游戏发售后大受"女子大生"们的欢迎，A社很受鼓舞，两月后，续作出炉。而本系列真正名声在外的，也正是这部续作。

续作沿用了首作的世界观，玩家依旧是化身某"女子大生"。在本作中，她有了一个可堪Mr. Brick称号的男友，他也正因为他太平均了，所以才会引来游戏的目的——其实看副标题更直接—彼氏改造大作战！



为了在毕业典礼上拍出值得回忆的照片，我们的主人公开始了对男友的调教…啊，不是改造，改造方式有多种，最主要的就是通过选择对话的分支来确认性格的发展方向，渐渐地把一张白纸抹成自己所需要的画稿，本作的GBP同捆版极好地说明了这个主题思想：外包装盒是没有印任何字的白版！这在此前是从未有的，同样前所未有的还包括，虽然女性向游戏此前曾有过，但本作是此类游戏在掌机上出现的第一部！其历史地位不容忽视。同时还要指出的是，在同时期的相当数量的育成类作品中，戏谑得如此痛快的也是未曾见的。

正因如此，这一作品在日本的高中女生中产生了不小的影响，时至今日，在很多日站中都

《掌机迷》改为半月刊对读者来说是惊喜，对小编们来说是一个更艰辛的挑战。刘迪生，23，男，杭州萧山城厢镇高桥小区137-3单元-102#，兴趣：GBA，游戏　雪人：我们不怕挑战，有困难要克服，没有困难创造困难来克服嘛！　刘迪生：——！





能见到关于本作的评论，而评论中的人无不集中在那个把没有性格的男友加工成自己需要的类型。看来这个游戏似乎帮助了很多人实现了在日常生活中可望而不可及的事（笑～）。很多人还津津乐道于用自己培养的男友进行PokeMon式的对战（汗…）。

本系列最终在1998年末结束。1998年10月本系列的第三部发售，主题只是在如何完成一卷才艺录像带上，此作一推出，便迅速在GBC首发时的销售大潮中消失得无影无踪。这个曾有着较大影响力的系列，就这样默默无闻地消失在了人们的记忆中。

3、光辉夕照

在1998年下半年，GBC正式发售了，这也标志着1999－2001那两年惊心动魄的掌机大战的开始，育成类游戏在这个时期出现了一批相当优秀的作品，比如下面要提到的这一部，相信有很多朋友都应该听说过濑户内海沿岸某所有着巨大古树的高中吧，我想在全国，这辈子都忘不了光辉中的大有人在，那么，请光辉高中的校友们用饱蘸深情的声音告诉我们它的名字吧：《心跳纪念品》。

1999年2月初，GBC上的《心跳》分两个版本发售，这时正是在光辉高中时代的末期，两个月后《启程之诗》的发售将正式宣告光辉传奇的终结。这使得本作对广大的光辉校友而言，有着非同一般的象征意义。于是，两个版本一共取得了30余万的总销量，对一款SLG作品来说，这是个可以接受的数字。

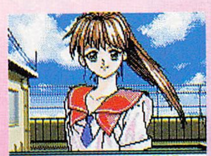
当我们回顾那个时期的游戏时，经常会发现某部游戏会分成某两个版本发售，最出名的想必也不用说了。这次的心跳也不例外，两个版本分别为体育篇~校园的照片；与文化篇~树荫泻阳下的旋律。划分依据俱乐部的性质决定。不过这也带来了问题我相信很多人在入手卡带的时候会抱怨；如果只是一个版本那该多好啊，存在这种想法的朋友们应该注意一个不可回避的事实，心跳最初的大小是100多M，后来登陆SFC的时候，因为卡带的限制不得不降到32M，容量削减后，素质大打折扣。KCE应该不会犯同样的错误，他把两个版本分开正好确保了能够使游戏的运行不致因机能所限而缩水过多。在游戏的实际运行中也充分证明了这一点，本作56色的图版其精细程度并不亚于SFC版在游戏中无处不在的人语也使之增不少。

由于人物因版本而分流，为避免人物不足，本系列共添加了三名替代新人，分别是体育篇的Pafricia MacGrafh宗像尚美与文化篇的和泉恭子。对这三名新人正面的评论相当多，但不妙的是，批评"存在感不足"的声音更多，这个评判对这三名新人而言未免有失公允。体育篇中的那两位是要在深入交往之后才能有所了解的（其中帕特的流程应该相对简易，从定位来看，她属一朝日奈夕子与早乙女优美的代理人物）。而在文化篇中，和泉恭子的流程则是与不少人物有着紧密联系的，譬如她与伊集院的上下级关系，以及介入纽绪的世界征服计划与伊集院组织的冲突，这些安排倒让人觉得和泉不像是99年刚安插进去的，倒有点像在正剧情中呆了很久的。还有那招牌一般的"大凶"说起来，一个角色有这许多被人牢记的特点却还被指摘有存在感问题。恭于也只好找个地方学学Do Re Mi大哭曰："我真的是世界上最不幸的美少女了……"



作为掌机版，本作具有掌机游戏应有的要素：联机对战与交换本作联机对战的项目分为狂热节拍与最佳情侣。前者不用介绍了，这一部音乐游戏的对战形式罢了。后者则更像占卜。双方进入这一项后选择卡带中已告的同一人物。接着再次告白开始，本项的要诀就在参数与好感度（主要看事件完成度）这两点上，只要这两项够高，你就可以让对方老实接受"对不起，我喜欢的是他"这个"残酷"的现实，交换仅限于交换屏保，此前风传的交换不同版本人物一说纯属谣传，但交换不同版本人物屏保却是一件相当容易的事。

总的来说，心跳应有的优点，本作基本上都做到了（除了难度过低），作为一部高位元机种向下移植的作品，本作极好地避免了因机





能有限所导致的缩水，相对于广受诟病的SFC版，本作算是给心跳系列争了一口气。

近来，KCE开始把GBC后期的一批旧作在GBA上复刻，期待着本作会在GBA上以单一版本重生，也许那就会像我在某一次打出的全15人隐藏屏保上所说的那样。

"谢谢你，真希望一直在一起。"

4、Fandc的反击

我们在第一段中已经提过了。Fandc是一个有着强大制作力的美少女游戏专门制作会社。他们活跃的平台是前期的PC-9801以及后来的J-win。对于这家老牌厂商来说，不参与到掌机育成游戏市场岂不是有些对不起玩家？他们的诚意可相当足啊！在GBC发售不久，一款原产土星的Pia Carrot2.2被移植至此。

2.2的主要剧情是前田耕治在2号店的工作见闻，他因自己的烦恼"我的人生轨迹如此发展下去好吗？"而来到了中杉的2号店里。开始了自己与几位美少女"受难"般的每一天……

本作继承了Cocktail所开发作品的一贯特点：剧情清新感人，且不失幽默，人物个性鲜明。但美工这一点终究是没有继承下来。GBC上的2.2可谓是全系列中画面效果最糟的，"也许移植在GBC上"可以作为理由解释，但52色的画面为什么显得如此昏暗？好在这类游戏的画面并不是最重要的，本作台词的字体看起来还是很舒服的。



在2.2后，Fandc旗下shall luck为显示性能好于GB的WSC专门移植了Cocktail的一部作品《With you~真想一直凝视着你》（顺带提一下，这是属于WSC首发软件的一部分）。本作虽为移植作，但却把原作中的部分优秀系统做了适合掌机的保留。比如说画面左上方的那个类似如意的计量标就一直还在。这个系统可以在玩家优柔寡断的时候给出适当的提示。本作的主题是以主角与鸣濑真奈美和冰川菜织这两位幼时好友的羁绊而展开的。两者的主题有所不同：前者希望着未来而后者用现在的爱来支撑着希望。从这里我们可以看出游戏中关于"羁绊"所下的笔力之深厚。

如此好作品出现在了行将就木的WS上，是WS之福，也是本作的大不幸。

在GBA全面接管掌机界之后，又一部Fandc系的移植作来到了任系主机上，她便是Fairy tale的《Natural 2 Duo》。本作的原作是J-Win上的同名作品。GBA版继承了主线剧情，虽然因某些客观原因有些缩水，但大家依旧可以在2.9英寸之间体会到那个令人久久难忘的温暖雪夜。主人公与鸟海姐妹的3角关系在GBA上得到了全年龄级的体现。考虑到掌机的特点，本作还增加了一些可以支持两人对战的小游戏。

Fandc在掌机上最近的作品是今年4月份推出的《Pia Carrot 3.3》。本作的主人公为神无月明彦。本作的舞台搬到了海岸新开的分店--4号店。在主人公来到4号店并发现了2号店和本店的同仁们不久，4号店的危机到来了。本店派来的监督人员引发了"店长失格"事件。这导致4号店的各种参数直线下降。主人公的目的就是设法重振4号店同时……（我想下面的就算了吧）。本作是目前为止NEC系游戏在GB系主机上画面效果最好的一作。至于剧情也是无可指摘的，因为本作是由FC02亲自操刀打造的，和Cocktail制作的相比水准不相上下。只是两套制服的设定有些少许可恨：这意味着要收集一名人物的全CG至少要打两遍。（某人：两遍就两遍……）

从上面介绍的这些作品来看，Fandc移植或原创自己作品的高峰期是在掌机的显示机能大幅进化之后。目前GBA的显示能力虽然很高了，但对动辄用上几万色的F&C美工来说，还是显得不足。也许在新一代的掌机登场后，情况会有所改变。



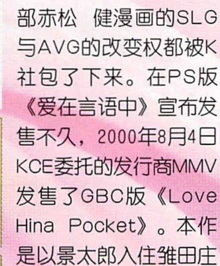
游戏要两个人玩才有趣，和同学联手打《星之卡比》完成后出现的全BOSS关卡，通关N次才不会厌烦，就连《光明之魂》一代这种玩通关的游戏，两人玩才会出现很多乐趣（我总抢不到好东西）ピシピ，20，男，312000，浙江省绍兴市新建南路639号1室

5、其他系列

以上我们已经介绍了从1997年到现在的一批作品了。这只是其中很少的一部分。还有不少的优秀作品由于篇幅问题，只能先列在下面简单介绍一下了。

其一、KCE的Love Hina系列









《Love Hina》这部赤松 健漫画的SLG与AVG的改变权都被K社包了下来。在PS版《爱在言语中》宣布发售不久，2000年8月4日KCE委托的发行商MMV发售了GBC版《Love Hina Pocket》。本作是以景太郎入住雏田庄若干事件后为背景，加入若干原创剧情连缀而成。画面品质除去开头之外几可称之为"不堪入目"。但较之2.2的满屏灰黄，则又更佳。

GBA版于2001年9月7日发售，本作可算的上是将漫画原作与育成有机的融合在了一起。值得一提的是本作在欧美地区也有着相当的人气。

其二、动漫原创系的努力

2003年3月20日，MMV发售了MediaWorks制作的《姐妹公主·清纯再临》。这部作品是根据同时期同名卡通改编的。与此前在PS上的系列无关，由于Fans的作用，本作受到了一定关注。作为原创作品，实属不易。



凡事无独有偶。今年4月23日King Record和制作动画片的最前线工作室，把刚刚播映完毕的《宇宙星路》游戏化。本作是一款问答性质的游戏，但其中的AVG成分与系统却远胜其同类。该作中有很多与动画片剧情发生共鸣之处，对Fans来说可以好好感动一番了。

一般来说，动漫改编作品有很多只是为了"赚一票就走"，此类游戏的出现，较好地挽回了动漫改编类的形象。

其三、反响不佳的女性向类

2001年4月26日GBA上唯一的原创女性向游戏《唯美梦想～我的爱人》发售了。制作者Mobile21是相当擅长制作此类作品的企业。本作套用心跳系系统，讲述在男女之间周旋的女主人公的感情经历。虽然启用了人气漫画家由贵香织里担当人设。但由于定位问题，本作最终只是变成了少数女性向日站的主题。

这件事开了一个不好的头，此后在GBA上登陆的Koei系移植作品同样以反响不佳而收场。同样是主流机种，消费人群到底还是有不同的。





三、掌上恋爱育成类的明天?

在这里讨论这个问题也许有些沉重了，但是，在这个游戏业不景气的时候，前途稍一显得不妙，就会被认为是没戏了。对育成类尤为如此。99年之后育成类全面降温才会使其中一部分有机会出现在掌机上。这有个缘故——那就是这可以节省开支。但这开支再小也毕竟是一笔可观的资金。于是肯在这上面下功夫的也少了。悲观者会被吓倒。但乐观者却能看到一些眉目，那就是在NDS和PSP发售后把宝押在新掌机上。

也许，PSP的华丽显示可以把32000色的画面原原本本地呈现在玩家面前。使大家不至于大呼缩水。

也许，NDS的双屏会重新把心跳系的优点表现出来?

也许……

作为一个老玩家，我倒觉得，在这个时候我倒应该代表同好们说出这样一句话。

"We behold you everywhere, every time forever."

掌上的育成类，一路走好。

2.9英寸的『宽银幕』——点评GBA上的电影改编游戏

日本厂商是很会赚钱的，在他们手里A·C·G(动·漫·游)是一体的，同一作品可能先出动漫，而后被改编成游戏；也可能一款游戏畅销之后又被改编成动漫。总之，不将值得榨取的“剩余价值”全部榨干，他们是不会善罢甘休的。面对全球每年数十亿美元的巨大游戏市场，欧美厂商自然也对其虎视眈眈，他们手里同样握着可以充分利用的题材资源——那就是丰富的电影题材。诚然，个别厂商在制作电影改编的游戏时完全吃电影的老本，缺乏有诚意的投入，导致了部分游戏的制作水平低下，玩家买回去后大呼上当，产生了“电影改编游戏=垃圾”的偏激想法。不过，我们也得看到，有些厂商还是很好地利用了电影资源，推出了相当多的制作精良、值得反复研玩的精品游戏。现在，希望各位读者能够摘下有色眼镜，跟着小雷我来一起领略一下GBA上的电影改编游戏的魅力！

注：由于此类游戏多为欧美厂商制作，所以以下的游戏发售时间均以美版游戏为准。

文/NW旅团 克雷斯　责编/暗凌



Lord of the rings 一、指环王系列



如果问现今最火的电影系列是什么，相信即使是一个不常接触电影的人也会脱口而出三个字——指环王！没错！科幻巨匠托尔金的这部史诗般的成人魔幻童话，不愧为传世之作，同名改编电影在近几年叱咤全球影坛，席卷了大大小小的无数奖项。它的存在对同期其他影业人员来讲无异于一场噩梦，许多人发出了“既生瑜，何生亮”的由衷感慨。北美著名游戏制作商EA(电子艺界)早就瞄上了这棵金光闪闪的摇钱树，抢先签下了游戏的制作权及发行权，开始在各个主机平台上制作发行《指环王》系列游戏，而GBA上到目前共有四款：

指环王：护戒使者
(Lord of the rings:Fellowship of the ring)

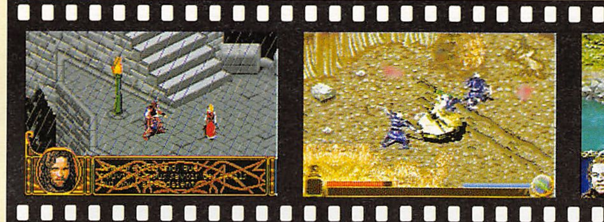
厂商:EA	发售日:2002.09.23	容量:64M	类型:RPG



本作是一款正统的RPG游戏，这种剑与魔法的中世纪时代魔幻题材也大多都被作成这种类型，比如大名鼎鼎的《最终幻想》系列。游戏采用了斜45度视角来制作场景，立体感十足，忠实再现了原著中的恢弘场面。故事也如原作，仍然发生在中土大陆，玩家开始只能扮演哈比族的矮人弗罗多，随着游戏的进行，“魔戒远征队”的9名成员都会逐一加入队伍，大家齐心协力，为了摧毁“至尊魔戒”而踏上征程。



《PG》终于半月刊了，希望数量提高的同时能够继续保持现在的高品质，攻略速度有待提高！
沈阳　刘学硕　雪人：我们会加倍努力让读者大人们满意的，请继续支持！





指环王：双塔

(Lord of the rings:The two towers)

厂商:EA	发售日:2002.11.13	容量:128M	类型:A・RPG

采用128Mb的超大容量，在GBA游戏中加入电影片段，这在当时着实让玩家小小地震撼了一番。应该说，EA的营销手段的确高人一筹，游戏的上市时间要早于影片的上映时间，所以许多指环王的Fans仅仅为了那段电影片段就掏钱买下了这款游戏。

至于游戏本身，EA也做了十分讨巧的改变，把游戏类型改为了A・RPG，整体玩起来感觉像极了当时的热门游戏——《暗黑破坏神》。比起正统的日式RPG，欧美玩家显然更易于接受这种节奏明快的游戏方法，因此游戏能够大卖也就是意料之中的了。不过，这款游戏也同样存在着诸多不足：地图不够广阔，联机模式只支持最多两人而不支持四人同时游戏也颇为令人遗憾。Fans们也更加翘首以盼更强的系列终极作的早日到来。

指环王：国王归来

(Lord of the rings:The return of the king)

厂商:EA	发售日:2003.11.04	容量:128M	类型:A・RPG



《指环王：国王归来》这部影片注定是要被载入史册的，囊括了11项奥斯卡金像奖的壮举不仅是空前的，在以后恐怕也是极为罕见的。这无形中也给EA增加了压力，如果游戏发售后无法令人满意，那EA难免被广大Fans唾骂声讨。

应该说EA做得还是令人满意的，这从各大论坛上关于本款游戏的讨论贴的红火程度就可以一窥一二。游戏系统基本沿袭了上一作，只作了细微的改动，不过只能说越改越像"大菠萝"(Diablo)了。无论是人物动作、战斗系统、游戏界面、道具属性、升级系统，就连升级后技能点的分配都使本作堪称"迷你版暗黑"。画面也进一步进化，从衣服随人物动作而摆动就可以看出制作方的用心。而且，游戏时的打击感也很到位，BGM、音效也绝对一流。此外，游戏还支持与NGC版的联动。这样一部作品，堪称完美。

作为《指环王三部曲》的最后一作，所有的谜团也都将在这里揭开，这样的游戏实在无法让人拒绝。还等什么，赶快去玩吧！



指环王：第三纪

(Lord of the rings:The third age)

厂商:EA	发售日:预定2004.12.05	容量:未知	类型:SLG

其实这款游戏尚未发售，不过制作方已经有情报公开了，小雷就一并给玩家介绍一下吧。

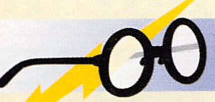
《指环王》电影系列终结了，不过EA可不想让其游戏系列也过早结束，商人本性尽显(－ －+)！从目前已公开的情报来看，游戏像极了任天堂的看家名作之一《火焰纹章》系列(赚足了Ring Fans的钱又去拉拢FE Fans，EA果然阴险……)。同样的地图显示，同样的回合制系统，同样的战斗

给我台GBASP吧！只能看《掌机迷》手很痒哦！刘璐，25，女，100043，北京市石景山区杨庄中区3号楼5单元502号，兴趣：游戏，卡拉OK
雪人：虽说俺重女轻男，可要想得SP，您只能祈祷自己运气好了！

画面，唯一的不同可能就是战斗时我方在左，敌方在右，而《火纹》是我方在右，敌方在左而已。不过，值得一提的是战斗时的背景非常写实，看上去十分舒服。

游戏是属于外传性质的，故事从第一部《护戒使者》的内容开始，主人公是全新的，而系列中的20多位英雄们也将纷纷登场。游戏的自由度很高，随着游戏的进行，玩家可以选择是跟随正义惩奸除恶还是助纣为虐与魔戒英雄们为敌。

说归说，不过游戏还没面市，一切且让我们拭目以待吧！



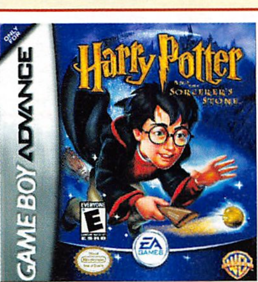
Harry Potter 二、哈利·波特系列



说完了成人魔幻，该来看看我们自己的青少年童话了。哈利·波特，这个穿着巫师服，骑着飞天扫帚，戴着一副圆圆的小眼镜，额头上有着一道闪电形伤疤的小男孩几乎一夜之间让全世界的人们喜欢上了他，孩子们更是为之疯狂。他那坚毅、果敢、不畏黑暗的性格，也确实给孩子们树立了榜样。在华纳影业公司决定将其系列搬上大银幕的同时，EA公司也展开了他们的电影改编游戏的计划。确实，如此出色的素材，浪费了的确可惜。

哈利·波特与贤者之石
(Harry Potter and the Sorcerer's stone)

厂商:EA	发售日:2001.11.16	容量:64M	类型:AVG



在姨妈家里度过了不愉快的童年之后，13岁生日这天，哈利·波特来到了霍格沃茨魔法学校学习成为一名巫师。在这里，他结交了好友罗恩和赫敏，遇到了宿敌马尔福，同时，也隐约感应到了在黑暗中蠢蠢欲动的邪恶力量的威胁……

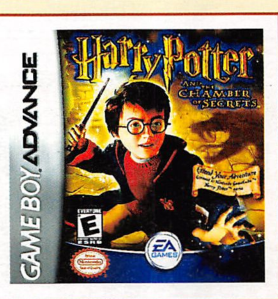
游戏从哈利刚进入霍格沃茨魔法学校开始，一条主线贯穿始终。游戏类型是采用了俯视视角的AVG，玩家要利用学会的各种咒语去解开谜题，打倒敌人。游戏角色采用了电影中的人物肖像进行制作（小雷尤其喜欢哈利的扮演者丹尼尔·雷德克里夫这小家伙，粉可爱的哦^_^）。游戏的隐藏要素也十分丰富，值得反复研玩。电影的高潮部分，比如在遗忘之森里寻找独角兽，在巨大的棋盘上与敌人斗智斗勇等也都在游戏里得到了忠实还原。



由于是系列第一作，很多悬念都已经张开，真可谓疑云密布啊！要想逐一解开，没别的办法，只有沿着系列作继续玩下去喽！

哈利·波特与密室
(Harry Potter and the Chamber of secret)

厂商:EA	发售日:2002.11.15	容量:64M	类型:AVG



距离前作发售整整一年之后，系列第二作也紧跟着电影的步伐问世了。故事主要讲述的是哈利在姨妈家又度过了一个糟糕的暑假之后，不顾家养小精灵的劝阻，毅然回到霍格沃茨魔法学校开始了第二学年的生活，以及之后所发生的一系列的故事。电影中哈利和罗恩开着飞行汽车追赶火车的一段给人留下

了深刻的印象。

说回游戏本身，游戏采用了全新的引擎，视角也改为了斜45度的类型，使画面看起来更具立体感。游戏中还加入了CG动画和金钱的设定，不过取消了发动魔法时的语音，这不得不说是一个遗憾。此外，丰富的颜色和视差卷轴效果，细致的背景和人物，也使游戏增色不少。游戏还支持与GC版的联动，可以互相交换地图、魔法物品以及加值的秘密法术。游戏的一大缺点就是太过简单，缺乏让人反复游玩的兴趣。

哈利·波特与阿兹卡班的囚徒

(Harry Potter and the prisoner of Azkaban)

厂商:EA	发售日:2004.06.05	容量:128M	类型:RPG



阿兹卡班监狱发生了空前的越狱事件，有史以来最凶恶的犯人小天狼星布莱克逃出了阿兹卡班，阿兹卡班的看守摄魂怪也出动了。更可怕的是，传言小天狼星就是当初出卖哈利父母詹姆和莉莉的元凶！而现在他更将矛头指向了哈利，形势看来十分危急……

乘着《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》电影上映的东风，本作也于暑假期间与广大玩家见面了。游戏又改为俯视视角，游戏类型也改为了RPG。明眼的玩家应该一眼就能看出，游戏借鉴了《黄金太阳》的一些设定，比如大地图上用咒语解谜，战斗时的视角安排等等。游戏还有卡片收集的要素，也增加了游戏的耐玩性。不过，游戏的流程过短也成为了本作为人所诟病的地方。

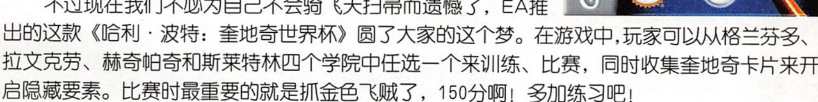
哈利·波特：奎地奇世界杯

(Harry Potter：Quidditch world cup)

厂商:EA	发售日:2003.10.31	容量:64M	类型:SPG

《哈利·波特》原著小说中的一个相当成功的设定就是奎地奇球比赛的存在，这项在魔法世界里最受欢迎的运动借鉴了很多现实中的足球运动的规则，不过又稍有不同，相信诸位哈利·波特迷们一定也很想尝试一下吧。

不过现在我们不必为自己不会骑飞天扫帚而遗憾了，EA推出的这款《哈利·波特：奎地奇世界杯》圆了大家的这个梦。在游戏中，玩家可以从格兰芬多、拉文克劳、赫奇帕奇和斯莱特林四个学院中任选一个来训练、比赛，同时收集奎地奇卡片来开启隐藏要素。比赛时最重要的就是抓金色飞贼了，150分啊！多加练习吧！



既然游戏标题为“世界杯”，那游戏的最终目标也自然就是用自己的国家队去赢得奎地奇世界杯啦！注意，每支国家队都有自己的特点和能力，因此比赛时要围绕自己的特点来展开战术。

另外，小雷多说一句，现在GBA上的足球游戏精品太少，《WE》又迟迟不见新作，因此，广大足球游戏爱好者用本作来暂时解解馋，过过手瘾也是非常不错的！








路见不平一声叽啊，ちょびっツ Chobits 该出手时就出手

文/绫小路义行　编/雪人

所谓的电脑，其实就是一个长得很可爱的女孩子坐在你面前，任由你捏扁揉圆，她也不生气，反而会开心地冲你微笑，并伴随着“叽”的一声叫；

所谓的电脑，其实就是一个长得很可爱的女孩子坐在你面前，任由你给她换上各种款式繁多的衣服，她会高兴地一下把你扑倒，毫不害羞地冲你撒娇；

所谓的电脑，其实就是一个长得很可爱的女孩子坐在你面前，任由你利用她记录各种数据或者拿来浏览X网页，她也没有怨言地辛勤工作着，还不用担心睡得太晚没人叫你起床……

所谓的电脑……



鼻血、口水、眼泪……脸上所有能分泌液体的器官全都在尽职尽责地发挥着各自的功效。这，这真的是21世纪的幸福生活吗？我，我真的有能活着见到长得很可爱的女孩子坐在我面前任我为她换衣服的那一天吗？如果那一天能到来的话，我就可以彻底放下面前毫无肌肤柔软触感的键盘写这篇文章，改为沏一壶茶与女孩子促膝长谈，遥望星空，不亦乐乎……

啊？你问我为什么抱着她？——哦，天气凉了，我这是在给电脑做保养呢……（绫小路顿时被人用马桶塞吸住脑袋）



一心想考入名牌大学的本须和秀树在接到一纸落榜通知单之后，粉碎了可以与母牛一起幸福的梦想——这话听起来很奇怪的样子，其实将前因后果理顺了的意思就是：考上名牌大学之后就可以找到合适的工作，有了丰厚的薪水就能买很多优质的饲料来喂养自家的母牛，从此人与牛各自过上了幸福的生活……尽管这梦想破灭得很欠揍，却也让人见识到了日本教育制度的完善：落榜也有通知书耶！不像当年绫小路要靠拨打一分钟好几块钱的168热线才能查询到高考分数——因为太紧张，那次还输错了自己的准考证号码，误查到了当年文科状元的分数，愣是以为自己稳上北大清华。

呜呜呜……秀树擦干眼泪踏上了前往东京补习的路途；哇哇哇……绫小路大三下学期的英语泛读课补考通知单被老妈发现啦！

就像全天下的母鸡生下的一定是鸡蛋一样，身为补习生的秀树自然也没有钱（毫无关联的类比之一）；就像喝咖啡时加点鲜奶才是王道一样，即使一穷二白的秀树几乎到了走投无路的地步，却还能好运地遇到温柔的房东和友善的邻居（毫无关联的类比之二）；就像绫小路始终这么英俊潇洒帅气迷人一样，秀树……秀树他昏倒了！这个没事就喜欢自言自语的男生看上去就是一副欠抽欠揍欠扁的样子，但是没天良的好事总是会特别关照头顶着“男主角”光环的XXX：从垃圾堆里意外地拣回了一台人型电脑，运气好得让人纳闷他考试时怎么不靠运气去猜题，然而这缠满绷带的电脑被安置在房间的榻榻米上是不争的事实，不仅活色生香的像极了熟睡的少女，绷带包裹的柔软身躯也完全不是木乃伊才会有的干瘪。可惜搬运时疏忽了从电脑身上滑落的软件光盘，少了所谓的驱动程序，这电脑的实用价值还不如放在博物馆里展览的木乃伊。这时围绕在无数有些咸湿的观众脑海中的一个巨大问题就是，那种又圆又扁的电脑光盘原本是被安置在那台女性电脑什么部位的……（雪人：※￥#◎）为了开机而四处寻找POWER开关，秀树厚颜无耻地在电脑的全身摸索着，这假公济私吃豆腐的借口激发了无数男同胞一定要砍掉秀树双手的决心。至于将开关

接触掌机的时间并不长，最初开始玩的第一个游戏是机战，然后就开始迷恋上了游戏。接触《PG》的时间更短，也是因为《动新》才接触到的，但我深知，我已经爱上《PG》了！重庆 陈然

安排在“那里”的设定，更是令十余年来一直支持CLAMP支持到以为她们的漫画会一直“你爱我我不爱你”、“我爱你你不爱我”、“我爱你你也爱我”这么无休止少女向走下去的读者醒悟了原来CLAMP也可以画出“那种”东西的事实。

总之，CLAMP就这么堕落了一把，却引来了电视机前此起彼伏干咽唾沫的声音。秀树大胆地按下了开关，随后是令人熟悉的电源接通声、硬盘自检声、风扇运转声……（汗）结果并没有出现需要输入用户密码的确认信息和“咚咚咚咚咚”（此音阶请由低至高发声）的启动音乐，由此我们可以放心地确认：眼前这台人形电脑绝对不是微软帝国的产物，也不用考虑什么时候该下个补丁来修正那层出不穷的BUG了。



绷带四散飞舞，长发轻盈飘扬——终于有别的东西取代樱花、星光和东京铁塔出现在CLAMP的作品里作为营造气氛的新道具了，这种性感加华丽的登场画面让观众原本对“女主角不是人”的粗俗认识立刻提高觉悟到了“女主角不是普通人”的振聋发聩。

“汪～～”“好可爱的小狗啊，就叫你‘汪汪’吧！”

“喵～～”“好可爱的小猫啊，就叫你‘喵喵’吧！”

“叽～～”“好可爱的电脑啊，就叫你‘小叽’吧！”

秀树极度招人嫉恨地按照给宠物起名字的方式帮那台看起来无比天真的电脑取了名字（这年头，电脑已经可以用“无比天真”来形容了吗？那我家的那只鼠标会不会看起来很成熟性感？），让电视机前已经抱着“索菲亚”“布兰妮斯皮尔斯”“奥特拉佩克拉”“奥黛丽赫本”“绫小路义行”之类名字跃跃欲试的人彻底失望。但别人是没有发言权的，秀树就这么开始了与小叽幸福甜蜜的同居生活——晚上睡在一起，白天还是犯困地在课堂上打盹——听起来怎么总有一种无名火在烧的感觉……

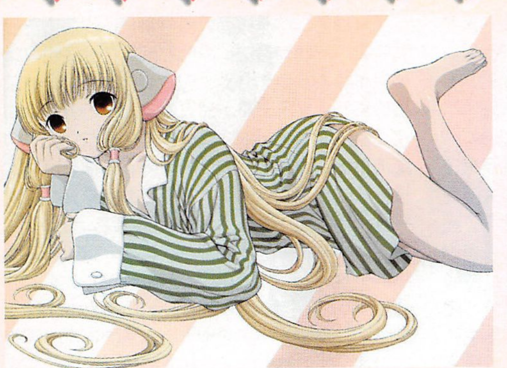
新保的登场完全否决了是世人对情圣一定“风流潇洒，穿着体面，身材修长，嘴角带着邪邪的笑”的固有看法，从而发现花花公子也可以“貌不惊人，身无分文，五短身材，没有个性只会傻笑”的平凡无奇。随身携带着一台外表是幼齿女童的便携式电脑“丝茉茉”，不禁让人对他是否是罗莉控产生了极大的怀疑；紧接着丝茉茉被设定的吵闹性格也让人不免用有色眼光打量着平时一脸和气的新保——他，他不会是个BT吧？！

清水多香子的出现再次在男观众间引起了小小的恐慌——“补习班的老师都是这样美艳热情的吗？”“我30岁了，还能再回到补习班念书吗？！”——明亮的笑容、和蔼的语气、开朗的个性，偶尔发出的留堂补课邀请，一切无不预示着秀树的补习生活将会充满无数的圈圈叉叉。但是秀树始终是个扶不起的阿斗，玩物丧志的结局是突然发现“多香子老师与新保……”的失望与落寞。

因为丈夫爱上了身边的电脑，甚至忘却了多香子的存在，这使得原本深爱丈夫的多香子受到了极大的打击。在见识到多香子悲凉家事之后，新保对她敞开了怀抱，不但乘虚而入地得到了多香子的心，这师生恋的好处就是买一送一地捎带得到了免费的家庭教师。说他们明修栈道也好，“我要带多香子私奔”的一席话出，立刻震得人心旌神荡——“私奔”啊！多么美好的字眼啊！不禁回忆起牛郎与织女梁山伯与祝英台刘彦昌与三圣母之间的命运多舛你侬我侬——只是去温泉四天三夜行？新保你这小子也太没志气了吧！说他们暗渡陈仓也好，“新保君来回答这个问题”——一个媚眼过去；“老师，我不会！”——一个媚眼回来；“哦，回答得很好，呵呵呵”——媚眼媚眼满天飞，谁为你流泪。这两人绝对有做地下工作者的潜质，如果不是偶然被秀树遇见的话，可能这两人结婚了，秀树都还在成天对多香子抱着小不正经的遐想呢。

裕美是秀树打工酒店老板的女儿，也是个敢于将男生邪恶思想直接用言语表述出来的女孩子。因为不慎将秀树的衣服弄湿，反而阴错阳差地令秀树得到父亲的赏识，从而替正在为生活费发愁的秀树解决了一个不大不小的问题。然而裕美却是个对电脑极其反感的人，总是莫名其妙地嚷嚷着“电脑真的要比人可爱





了，莫非……习惯了『纯情房东俏房客』的少男少女们开始猜测着这3－2＝1的机会是否能发展成『纯情房客俏房东』的1＋1＝2的唧唧歪歪。

是井上喜久子大人的声优出演耶！是拿着扫帚扫地和假日晒榻榻米的贝露女神耶！（毫无联系的类比之三）是绫小路赶稿赶到快死的又一个麻烦角色的描写耶！（毫无联系的类比之四）就在众人的耳朵里已经传来教堂钟声的时候，日比古小姐不小心诡异地一笑，随后揭穿了自己其实是日比古太太的事实……

小叽的出现从一开始就让很多人感到不寻常，不仅让丝茉茉因为运算超负荷无法统计出正确数据以至挂掉之外，那懵懂无知天真无邪清纯无比的神情也让绫小路因为心脏超负荷而挂掉。为了了解小叽的真实性能，秀树结识了少年电脑天才的国分寺稔。

说起这个姓国分寺的小鬼，又是一个上帝造出来让无数人自卑的角色。国中生的年纪就能在网络上享有盛名，不见爹娘登场却独自居住比佛利山庄似的豪华别墅，家里的十几台电脑全是穿着女仆装的性感大姐姐模样——这小子的心理一定有问题啊啊啊！！！

在几次测试小叽性能均以失败告终之后，国分寺得出了小叽可能是"Chobits"的结论——这样冠冕堂皇的做法可疑得像某些自诩专家在研究某些自然现象未果之后，干脆下结论属于灵异现象般的令人不齿。

不过他还真说对了，日比古小姐……哦，日比古太太自曝身份之后，Chobits的秘密也随后公布于众了。

作为日比古太太不能生育的补偿，小叽和另一台叫芙蕾雅的电脑被同时制造出来成为日比古夫妇的女儿——连人形电脑都能轻易地制造出来，居然连试管婴儿基因再造的事情也没想到？还好这片子不是研究人类生育问题的，也就绝了北京某医院企图乘机打广告的念头。可惜在四口之家相处的过程中，芙蕾雅却爱上了制造自己的日比古太太的丈夫——这种女儿爱上父亲的情节自从斋藤千穗结束了《花音》



吗？"。原来这里还牵扯到另外一段不为人知的故事。

蛋糕店老板植田是个年轻有为的小白脸……咳咳，我是说他是个很受女孩子欢迎的男士。裕美曾经在他的店里打过工，并郎情妾意顺理成章地产生了感情。就在裕美以为自己找到了真爱的时候，她突然发现自己不过是植田感情的一个替代品罢了，他真正喜欢的，只有他曾经的妻子，一台也叫"裕美"的女性电脑。与电脑结婚的做法比多香子他老公更狠，即使在动画里也被视为另类。尽管现在铺天盖地的少女漫画里在宣扬着"爱是不分年龄地位性别和种族的"，但是与人工科技的产物相亲相爱还是让人掉了一身的冷汗。不过那电脑实在可爱，尽管最后因为记忆体坏了的缘故无法保存信息，就像人类患了严重的失忆症一样总是忘记与植田相关的一切事情，但植田还是舍不得丢弃她，反而更加悉心的呵护着——好男人呀！这年头人长得帅、经济状况不错、脾气又好、还有一手好厨艺的男人真的不多了。这样的男人怎么能被一台电脑糟蹋了呢？！（糟……糟蹋？！）在某个下雨天，被众少女的怨念召唤已久的意外事故终于发生了。为了保护植田，名叫裕美的电脑竟然下意识地推开他，自己被一辆飞驰而来的卡车撞成了永久的废品。

在植田心中，裕美是不是人已经不重要了，她就是他无可替代的妻子——下课铃响了，感谢CLAMP老师用拟人的手法为我们展示了"恋物癖"这种特殊心理状况的详细案例……（绫小路被愤怒的读者硬生生塞入了马桶里）

正因为有着这样刻骨铭心的回忆，人类版裕美（这……这个称呼真的没问题吗？）才误以为自己是被植田拿来当成了电脑版裕美的替身，伤心地从植田眼前失踪，又借着秀树与植田关系不错的机会国王归来。

看着裕美和多香子纷纷投奔别人怀里，秀树身边剩下的唯一人类女性就只有房东日比古小姐

之后已经销声匿迹很久了，这次的卷土重来意味着CLAMP将会在下一部作品里安排人与核桃树谈恋爱……又扯远了，快回头！

在消除了芙蕾雅的程序之后，日比古太太也清空了小叽的记忆体，并打算将她丢弃，交给有缘人使用——没人想到的是，芙蕾雅的人格系统并没有删除，而是转移到了小叽体内。

在所有的谜题都真相大白之后，秀树还是决定与小叽永远在一起——无惧高额的电费，这男人的勇气令人洒泪……毕竟小叽的那一声“叽”比任何爱情片里女演员的忘形呐喊都要摄人心魂（雪人：-_-#），毕竟这个世界上会因为主人没钱而跑去打工的电脑已经不多了（雪人：本来就不可能有吧？！），毕竟无论穿什么衣服都能完美融合性感与清纯的女孩子已经不多了（雪人：喂，你到底在想什么哪？！），毕竟人与电脑互相爱慕的诡异故事已经不多了。（雪人：……）



从某种意义上来说，小叽已经不再是单纯的人形电脑了，一直以来追求的“只属于我的人”其实代表的正是CLAMP长期在作品中所传达的爱的至高境界：从夜叉王和阿修罗，从皇昴流和星史郎，从小樱和小狼……玩完了BL就玩百合，玩腻了人与人就玩人与非人——CLAMP啊，怎一个BT可以形容。

换衣服、学洗澡、去打工、做晚餐……在无数活色生香的家居生活背后，是一个关于最纯真爱情的刻画，本须和秀树，你下辈子一定不会有好下场，我家附近的垃圾场就只会有成堆的方便面桶！

Chobits……念起来很像是上海话里的“翘辫子”……瀑布汗！

养成类的游戏从来都不缺男性玩家，无数热血少年都在一脸的大义凛然“我从不碰那些女孩子气的东西”之后，跑回家偷偷地对着屏幕上自己培养的美少女目瞪口呆。



花痴呀！

02年9月发行的《Chobits》GBA版则又是一款瞄准了花痴心脏推出的养成游戏。因为漫画原作与动画引起的广泛热潮，走到哪里都能听到“叽”的一声叫，平白给了少女们装清纯的机会。

游戏原汁原味地继承了动画版的精华，不但引用了大量动画版的CG，更追加了丰富的语音完整呈现小叽的可爱——02年啊！那个年头的语音已经足以让FANS每天早晚三炷香为制作人祈福了，剧情方面基本遵循了动画的进程，如果同时备一套动画的话，打开电视对照着游戏玩会发觉连对白也没怎么改，这种真正意义上的完全移植倒的确给了爱好者们一次温习的机会，但是相对于一款养成类游戏来说，实际上真正的自由操作时间并不多，与其说是养成，不如说是随着游戏的发展看据剧情罢了，音乐是不用担心的部分，动画里的BGM即使转换的音规，听起来还是那么丝丝入扣。为了配合游戏的上市，当时任天堂还推出了专用搭配的限定版主机，这种重视的程度从某种意义上已经说明了游戏制作的精良和Chobits的人气高涨。



其实来解说游戏的剧情和操作方式都是毫无意义的事情，我们喜欢这部明明是少女向的动画决不是仅仅因为它有着漂亮的画面（雪人：你扪着胸口发誓说你不是因为要看小叽洗澡#@$&的画面？！），也不是因为剧情的起承转折（雪人：这个我承认……），更不是因为要写这篇专题稿子的缘故（雪人：……），Chobits这个词意味着的并不是一台可以引爆全世界核弹的超级电脑，而是一颗纯洁无暇只渴望寻求到属于自己爱情的天使心。

“人形电脑天使心”就是Chobits的中文翻译，那“天使心”三个字已经足够概括动画与游戏蕴涵并企图传达的所有含义了。



可惜的是，同样以养成小叽为卖点，比较起前些年的《绫波育成计划》里随心所欲打造属于自己的绫波来，GBA版的《Chobits》的确要受局限很多——但毕竟这是一次与小叽的亲近机会，即使有抱怨，也在见到小叽崭露微笑的时候烟消云散了吧！

喜欢那声简单的却融入了情感的“叽”，喜欢那张没有任何世俗污染干净的脸——秀树啊，千万别让我遇见你的说！

Chobits……翘辫子……(泪)我还是喜欢“人形电脑天使心”这个名字……

我与掌机的故事

文/林海威
责编/阿蛮

一双手的自白

我是一双手，一双很平凡的手，会写字、会画画……还会很多很多的事情。我跟主人相处已有18个年头，共同经历了许多辛酸苦辣，这其中，又以掌机的介入使我的生活犹为精彩。下面我就和大家分享一下吧。当然，我只是一双手，不善言辞，说得不好还请大家多多包涵啊！

记得我最早接触的掌机是一台“俄罗斯方块”，虽然只有内置的一个游戏，但主人仍然玩得不亦乐乎，直到按键凹陷了才不得不放弃。当时我还不知道什么是掌机，只觉得这种“长方块”十分充实，丝毫不像写字画画那么空虚，尽管我也接触过FC，但那种把游戏牢牢“把握”其中的感觉，可不是区区一个手柄能够给予的……种种迹象表明，我已经爱上掌机了。主人似乎也看透了我的心思，不知从哪里买来了一台二手GB，这个酷似砖头的掌机虽然没有“俄罗斯方块”那么小巧，但是切实可以通过更换卡带来改变游戏，煞是新鲜。当然，由不同游戏所带来的乐趣只有主人才感受得到，对我而言，能够多点跟掌机接触已经心满意足了。后来，一台GBC出现了，尽管在我眼里，它只是一块小号的“砖头”，不过看到主人玩《口袋妖怪》这么高兴，我也没什么好介意的了，毕竟同是掌机，我没有抗拒的理由。

以上就是我跟掌机早期的故事，相对它们的模糊印象，伴我至今的GBA可谓记忆犹新。记得那是GBA首发过后一年光景，从游戏杂志中多次目睹它的“芳容”，我早已痕痒难耐了，得知主人要购入，我当时高兴得几乎昏了过去。于是乎，那年暑假就成了我跟GBA永世难忘的美好时光。不知是不是它的外形实在设计得太好了，几个小时下来我居然感觉不到丝毫的麻痹，因此我跟它每天就是形影不离了，主人也得以尝试了不少上面的游戏。说起游戏，不知是不是主人怕我过于劳累，他是很少碰ACT类游戏的，FTG更是试也懒得试。其实我是很想多点运动舒展一下筋骨的，但主人老是玩着RPG和SLG，真正能让我有运动的感觉恐怕就只有《马里奥赛车》那么一款RAC而已。要是我可以说话，我肯定会告诉主人，让他好好给我试一试《恶魔城》和《洛克人》，感受一下动作的乐趣。

时间过去了一年，在我和GBA的紧密配合下，主人玩通了许多游戏。就在这安静祥和时候，“程咬金”出现了……主人的亲戚送了他一台电脑，还安上了宽带，于是鼠标和键盘就硬生生地介入我和GBA之间，甚至可以说夺去了我本应和GBA在一起的时间。我讨厌它们，无论是鼠标还是键盘，给我的感觉都是冷冰冰的，丝毫没有从前任何一款掌机那么亲切可人。还好主人不喜欢用模拟器玩游戏，而是买回了一盘烧录卡，若非如此我可能真的要跟GBA说永别了。我努力地安慰自己：主人用电脑只是为了烧录游戏而已，一会儿我就可以跟GBA在一起了。尽管这只是我一相情愿的想法，但至少我的心会好过一点……及至前不久，主人当上了某个掌机论坛的版主，我的幻想被无情地粉碎了。主人几乎把每天空余的时间都用去了上网，我则承担了口的职能、在键盘上敲出词句与别人谈话。每当我敲出GBA这3个字母的时候，我总会忆起它，还有曾经和它在一起的美好时光。虽然，在有新产品要测试的时候，主人还会让我跟GBA重叙一下，但那种情况又怎么一样呢？主人不是在玩游戏，这时GBA只是他用作测试的一个道具而已，我又怎么可能跟GBA长时间在一起呢？

我真的好怀念以前的日子，每天可以跟GBA在一起玩耍，忘记笔杆、忘记书本、忘记鼠标和键盘……这几天，我无意听到了主人跟他的朋友聊天，说准备买一台GBA SP，还有第一时间通关《口袋妖怪　绿宝石》，不知是不是真的呢？反正我是十分期待，因为难得又有机会和掌机在一起了。还有还有，NDS和PSP距离发售也越来越近了，不知主人会带给我哪一台呢？如果是两台通吃就好了……不管怎么样，跟掌机疏远只是暂时的，只要主人喜爱掌机这份感情没有改变，我与掌机的故事仍将继续下去。



忆往昔，吾有许多经典游戏，但都被视为垃圾，全部处理，有KOF、牧场物语、光明之魂、生化危机，如今遇到PG，方知追悔莫及，呜呼，人生苦短，佳作难遇。韦岩，17，男，273100，山东省曲阜市第一中学高三17班，兴趣：恶作剧，SP，看《PG》

http://www.xinga.com.cn

八大最新功能

SUPER MEMORY HUNTER

SMS 2-存档+修改

最新功能：

- 完全保留SMS记忆棒一代的全部功能！
- 全新的中文化界面，使用更方便！
- 可以在GBA主机上直接修改游戏,，通关易如反掌！(具体的游戏修改实例请看http://www.xinga.com.cn/sms2.htm)
- 具备任意复位功能，轻松对应任何种类的合卡！
- GBA历史上全球第一款真正的记忆卡，支持任 何类型的卡带*[1]，就算卡上电池完全没电，也可以正常记忆！
- 最大容量可达128M，10年数据安全保存期！
- 完全对应所有版本的GBA和SP主机*[2]！
- 内置数据指示灯！





次世代商城

商城新气象，新品一箩筐！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。（例：周边1034，2046，3047）
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元（含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费）。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 邮购电话：010-64472177

每张汇单邮费一律10元！



经过一期的改版后，相信大家也已经开始习惯焕然一新的商城了吧。不知道各位对上次的几件新商品感想如何？其实有些老商品也是相当不错的，比如樱桃小丸子不倒翁和龙珠Q版人物第二代的做工就非常精致，常常看的小编们都直流口水。这次我们又带来了黑版的炼金术师项链和超酷的FF8枪刀，喜欢与众不同，特例独行的人可千万不要错过哦。



圣嘉电子产品专区

该类产品均由圣嘉电子出品并提供质保。
技术支持电话：020-81857548 81291742
论坛网址：www.xinga.com.cn/forum



特别推荐 特价

超级记忆棒第二代(月光宝盒)
- GBA和SP通用的超强功能第二代SMS强势登场

¥68 编号：1258



特别推荐

SP 1400毫安超能锂电池
- 是原装电池两倍以上容量

¥89 编号：1247



特别推荐

GBA-SP AV立体声接收器
- 可通过AV线把SP变成移动影音平台，不带无线收发装置

¥199 编号：1236



特别推荐

智能电子分插
- 四组AV+两组S端子输入
- 自动侦测输入信号，高保真还原

¥65 编号：1225



特别推荐

PS2专业级五头分量线
- 显著改善画质，配合带分量输入的电视可以达到顶级画质效果

¥65 编号：1179



SP外置电池盒(充电器)
- 使用四节7号电池
- 通过CE认证
- 可快速完成GBA紧急充电

¥29 编号：1124



特别推荐

迷你PS-PC手柄转换器V代
- PS或PS2手柄以及周边即插即用
- 带震动可编程

¥49 编号：1012



GBA 4MB超级记忆棒
- 可备份各种卡带的存档
- 长年不掉档

¥49 编号：1056



SP音箱+风扇
- 打机同时感受徐徐凉风，发烧一族必备
- 音箱与电扇开关独立
- 使用7号电池两节

¥49 编号：1203



特别推荐

GBA(SP)第二代中文金手指
- 内置600个游戏密码
- 可自动搜索主码

¥79 编号：1113



特别推荐

GBASP耳机转换线
- 做工精细
- 可接上更高级耳机

¥19 编号：1180

特别推荐

SP防划防震套

¥19 编号：2057



GBA豪华尼龙手提包

¥16 编号：2013



PS转XBOX震动转换器二代
- 震感极好，感觉不出是在使用PS2手柄

¥39 编号：1023



热门游戏动漫周边专区

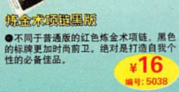
各类游戏动漫相关周边产品在此集结！！更多产品请关注次世代传媒网站：www.vgame.cn



新款上市

炼金术项链黑版
- 不同于普通版的红色炼金术项链，黑色的标牌更加时尚前卫。绝对是打造自我个性的必备佳品。

¥16 编号：5038





新款上市

太空战士八枪刀(裁纸刀)
- 光泽感十足的金属刀身，做工精细的狮心剑图案，Squall和Seifer的专用武器如今也能拥有！

¥39 编号：5049





EVA PINKY COS特别版三件组
- 在日本大流行的PINKY换装娃娃EVA特别版，涂装精细，大头的超Q造型十分可爱，头部、上身、下身以及多款配件都能任意交换，不管是店长装还是第七使徒和莉莉斯的手包绝对都能使你会心一笑。

¥69 编号：4587



阿童木金属胸针4件组
- 每枚胸针上都点缀着亮片，戴起来更加闪闪生辉。

¥19 编号：4543



超时空要塞MACROSS人物收藏集Part1
- Part1包括一条辉、明美、米莲、伊修塔尔、玛欧及一款隐藏版，设计动感十足造型华丽，尤其隐藏版更是值得收藏的佳品。

¥99 编号：4565

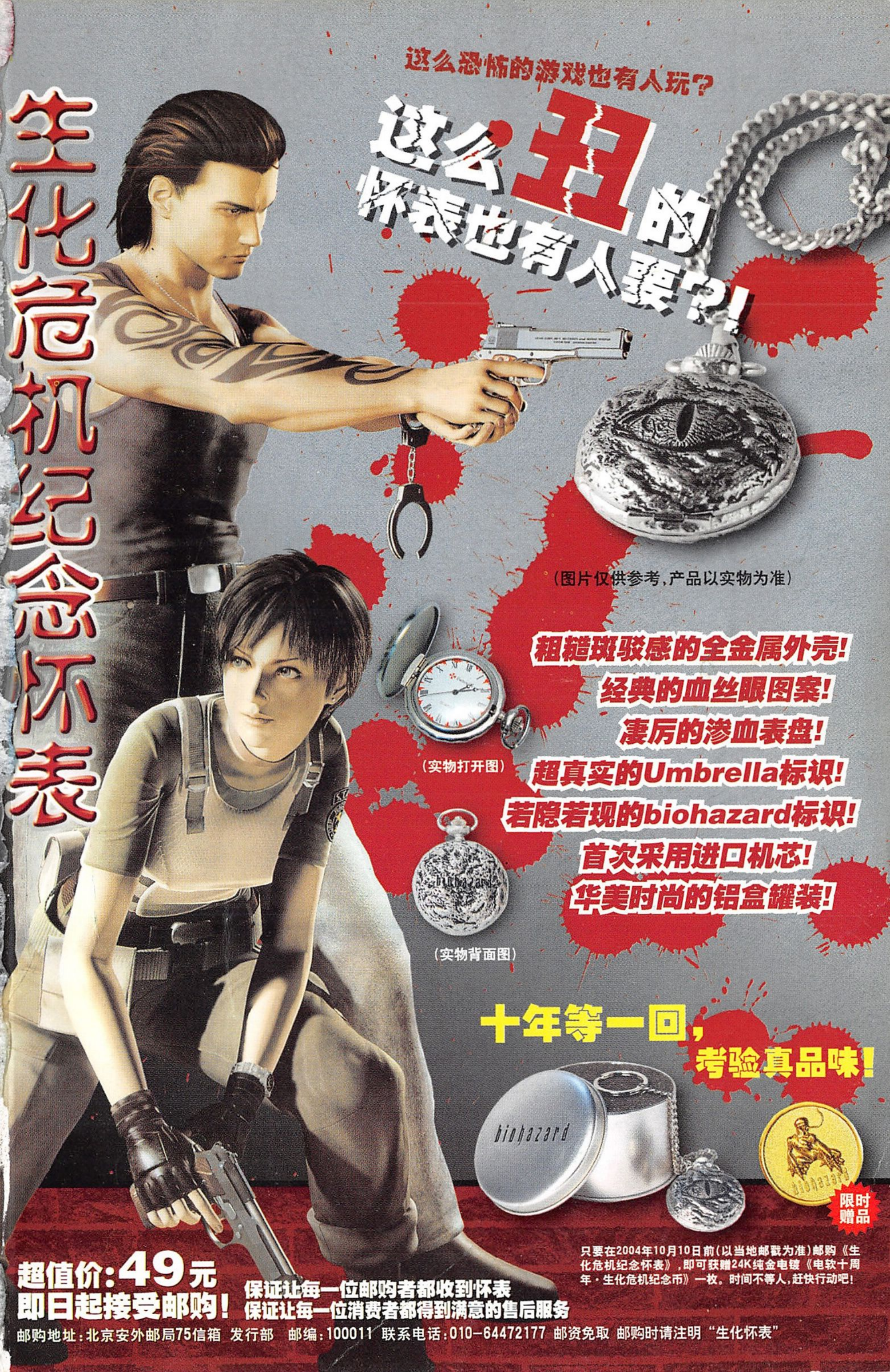


仓鼠太郎公仔铅笔插12件组
- 塑胶材质，高约3-4cm，可以插在铅笔上，每只仓鼠个性鲜明，看着可爱的仓鼠太郎、小丸和眼睛君站在你的铅笔上，写起字来是否更顺手了呢？

¥24 编号：4576

哆啦A梦金属胸针四件组
- 四款人物均为头戴竹蜻蜓的造型，表情生动逼真。

¥19 编号：4532



生化危机纪念怀表
这么恐怖的游戏也有人玩？
这么丑的怀表也有人要？！
（图片仅供参考，产品以实物为准）
（实物打开图）
（实物背面图）
粗糙斑驳感的全金属外壳！
经典的血丝眼图案！
凄厉的渗血表盘！
超真实的Umbrella标识！
若隐若现的biohazard标识！
首次采用进口机芯！
华美时尚的铝盒罐装！
十年等一回，
考验真品味！
biohazard
限时赠品
只要在2004年10月10日前（以当地邮戳为准）邮购《生化危机纪念怀表》，即可获赠24K纯金电镀《电软十周年·生化危机纪念币》一枚。时间不等人，赶快行动吧！
超值价：49元
即日起接受邮购！
保证让每一位邮购者都收到怀表
保证让每一位消费者都得到满意的售后服务
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 邮资免取 邮购时请注明“生化怀表”



十月五日火热上市

ISBN 7-88362-465-2

9 787883 624653 >

ISRC CN-D16-04-375-01/V·J6

长春电影制片厂银声音像出版社

定价：9.80元

北京次世代科技发展有限公司 制作



掌机迷 VOL.19

最新掌机资讯，最绝掌机攻略，最炫掌机周边！

VOL.19

掌机迷

POCKET GAMER

十月大奖

GBASP 狂送！

120名！